Dev Poster Hediyeli

Anarchy Online





2 CD Hediyeli ve Tam 128 Sayfa

GAMEPRO

No. 20

Dünyanın En Bü... Platform Oyun Dergisi

2.500.000 TL

Unreal 2

Unreal mükemmel oyun motoru ile kasıp kavurduğu oyun piyasasına efsaneyi devam ettirmek için geri dönüyor.



Gran Turismo 3

Efsanevi yarış oyunu Gran Turismo, üçüncü turunda GamePro koridorlarından hızlı bir geçiş yaptı.

Twisted Metal Black

Twisted Metal, Black ile karanlık geçmişine geri dönüyor.

Pusu Geliyor!

Türk oyun yapımı gruplarından, 3TE Team ile oyunları Pusu ve Türkçe oyun yapımı üzerine konuştuk.



QIII Arena ■ MDK 2 ■ Zone of The Enders ■ Championship Manager 4 ■ Fallout Tactics ■ Settlers 4

YAZI İŞLERİ

YAZI TESLİMİ: Eğer GamePro'da yayınlanmasını istediğiniz makaleleriniz varsa gamepro@gamepro.com.tr adresine gönderebilirsiniz. Elektronik olarak gönderilen makalelerin MS Word veya MS Word tarafından açılabilecek bir formatta olması gerekmektedir. GamePro'da yer alan makalelerdeki fikirler yazarlarına aittir. Yayınlanan ilanların sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.

ABONELİK HİZMETLERİ

GamePro dergisinin bir yıllık yurtiçi abonelik bedeli 30,00,000 TL'dir. Yurt dışı abonelik bedeli 100 $'dır. GamePro'ya abone olabilmek için derginin içinde yer alan abone formunu doldurup posta ile bize yollayabilir veya (212) 454-2188'e faks çekebilirsiniz. Her türlü abonelik şikayetiniz, adres değişikliği ve aboneliğin uzatılması işlemleri için lütfen Abonelik Departmanı ile görüşünüz.

ABONE SORUMLUSU
Bünyamin Durmuş,
bdurmus@imgbilisim.com.tr

TEKRAR BASKI: Ticari amaçlarla kullanmak üzere bir makalenin özelleştirilerek tekrar basılması için lütfen Ahmet Aslantürk ile görüşünüz (ahmet@pcworld.com.tr).

IDG

GamePro, bir International Data Group, Inc. (IDG) yayınıdır. Merkezi Boston'da bulunan IDG, bilgi teknolojisi konusunda dünyada en geniş kitleye ulaşan kuruluştur. BT sahasında dünyanın en önde gelen yayıncılık, araştırma, konferans ve fuarcılık şirketi olan IDG, 75 ülkede 290 bilgisayar gazete ve dergisi ile 700 bilgisayar kitabının yayıncısıdır. Ayrıca IDG, 55 ülkede 225 Web sitesini içinde barındıran IDG.Net www.idg.net vasıtasıyla Internet kullanıcılarına en büyük teknoloji ağını sunmaktadır. Her ay 75 ülkede 90 milyondan fazla kişi IDG'nin 290 dergi ve gazetesinden en az birini okumaktadır.

İMG BİLİŞİM YAYINLARI

GamePro, Türkiye'nin lider bilişim yayınları grubu İMG Bilişim Yayınları'nın Multiplatform oyun dergisidir. 4 ayrı bilişim dergisi ve bu dergilere ait elektronik yayınlarla faaliyet gösteren İMG Bilişim Yayınları'nın bilişim yayıncılığı sektöründeki dergileri, aylık son kullanıcı dergisi PC LIFE, 15 günlük BT gazetesi COMPUTERLIFE, dünyanın en büyük multiplatform oyun dergisi GamePro ve Türkiye'nin tek Internet dergisi NetLIFE'dır. PC LIFE, PC WORLD USA; COMPUTERLIFE, COMPUTERWORLD USA; GamePro ise GamePro USA işbirliği ile çıkarılmaktadır.

ADRES:	GamePro Dergisi, İMG Bilişim Yayınları, Örs Turistik İş Merkezi İstiklal Cad. No: 251/253 Kat: 5 80060 Beyoğlu/İSTANBUL
TELEFON:	(212) 292-8110
FAKS:	(212) 292-8111
E-MAIL:	gamepro@gamepro.com.tr

TEMSİLCİLİKLER

ANKARA TEMSİLCİSİ
Saadettin Ayhan
Tel: (312) 427-1501
Faks: (312) 427-3924

BURSA TEMSİLCİSİ
Lütfullah Uzun
Tel: (224) 211-3500 (5 hat)
Faks: (224) 211-3506

G.ANTEP TEMSİLCİSİ
Feyzullah Aslantürk
Tel: (342) 221-2460
Faks: (342) 221-2464

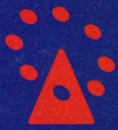
KONYA TEMSİLCİSİ
Metin Demir
Tel: (332) 238-1071-72
Faks: (332) 238-0174

İZMİR TEMSİLCİSİ
Ozan Bayraktar
Tel: (232) 489-0170 (pbx)
Faks: (232) 489-2993

DENİZLİ TEMSİLCİSİ
Yılmaz Yurtdüzen
Tel: (258) 242-7252
Faks: (258) 265-9036

KAYSERİ TEMSİLCİSİ
Mehmet Üzümcü
Tel: (352) 221-0639
Faks: (352) 221-0566

ISSN 1302-3705
İleri Magazin Gazetecilik Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş adına imtiyaz sahibi: Musa Savaş. GamePro'nun bütün yayın hakları İleri Magazin Gazetecilik Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş'ye aittir. Ayda bir yayınlanır.



Satış ve Pazarlama Müdürü
Ahmet Aslantürk
ahmet@pcworld.com.tr

Müşteri Temsilcileri
Sıdıka Akyol
sakyol@imgbilisim.com.tr
Sezin Erday
serday@imgbilisim.com.tr
Hande Uyak
huyak@imgbilisim.com.tr
Murat Osman Vanlı (Ankara)
ovanli@imgbilisim.com.tr

Reklam Grup Asistanı
Haldun Erim
herim@imgbilisim.com.tr

Bayi Satış Sorumlusu
Nusret Tezcan
ntezcan@pcworld.com.tr

MİSYONUMUZ

Günümüzde Teknolojik gelişmeleri bilmek yeterli değildir; bilmenin yanı sıra öğrenen ilk kişi olmak son derece önemlidir. GAMEPRO'nun hedefi, dünyada oyun teknolojisinin yaşadığı gelişmeleri aynı anda Türk okurlarına aktarmak, bilginin dağıtılmasını ve paylaşılmasını sağlayarak oyun ve bilgi/iletişim sahasındaki gelişmeleri teşvik etmektir.

GAMEPRO®

Dünyanın En Büyük Multiplatform Oyun Dergisi

İleri Magazin Gazetecilik Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş. adına İmtiyaz Sahibi
Musa Savaş, msavas@imgbilisim.com.tr

Genel Yayın ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Murat Yıldız, myildiz@imgbilisim.com.tr

Yönetici Editör
Oğuzhan Özdemir ozi@gamepro.com.tr

Yardımcı Editör
Fırat Akyıldız firat@gamepro.com.tr

Yazarlar
Alp Burak Beder abbeder@gamepro.com.tr
Atalay Keleştemur atalayk@gamepro.com.tr
Aytuğ Mete Beder mbeder@gamepro.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@gamepro.com.tr
Kaya Ali Sönmez kasonmez@gamepro.com.tr
Melih Güven mguven@gamepro.com.tr
Murat Ünal munal@gamepro.com.tr
Ümit Öncel uoncel@gamepro.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@gamepro.com.tr

Sanat Yönetmeni
Mehmet Neşeli
mneseli@gamepro.com.tr

Sayfa Tasarımı
Kadir Kaymakçı
kkaymakci@gamepro.com.tr

GAMEPRO online
www.gamepro.com.tr

Webmaster İbrahim Çubukçu
Asistan Ömer Faruk Bilgen



Haber Merkezi
İbrahim Özdemir iozdemir@imgbilisim.com.tr

Muhasebe
Hıdır Olcar holcar@imgbilisim.com.tr

Abone ve Dağıtım Sorumlusu
Bünyamin Durmuş bdurmus@imgbilisim.com.tr

Baskı Sorumlusu
Mansur Yılmaz myilmaz@imgbilisim.com.tr

Baskı
Asır Matbaacılık

Dağıtım
Yaysat

DOSYA KONULARI

Unreal Dönüyor



36 Twisted Metal: Black



Twisted Metal, Black ile karanlık geçmişine geri dönüyor.



32 Unreal 2



Unreal, mükemmel oyun motoru ile kasıp kavurduğu oyun piyasasına efsaneyi devam ettirmek için geri dönüyor.

24 Gran Turismo 3

Efsanevi yarış oyunu Gran Turismo, üçüncü turunda GamePro koridorlarından hızlı bir geçiş yaptı.



40 E3 Fuarı

Tüm oyun konsollarından çıkmamış oyunlara dair çarpıcı önbakışlar.



28 Anarchy Online



Özgürlük için başkaldırdık, gönüllü askerleriz biz; Hepimiz tek yürek olduk, canlarımız önemsiz...



PROSTRATEJİ REHBERİ



116 Lunar 2



Her ay vermiş olduğumuz tam çözümlere bu ay bir yenisini daha ekliyoruz. PSX tutkunlarının sevineceğine inanıyoruz.

RÖPORTAJ



20 3TE Team ve Pusu

Türk oyun yapım gruplarından 3TE Team ve oyunları Pusu hakkında...

ÖN BAKIŞ & İNCELEMELER

66 Ön İncelemeler
Outlive, Gilbert Goodmate, Freedom Force, Championship Manager 4

70 İncelemeler
The Settlers 4, Fallout Tactics, Star Wars: Battle for Naboo, Star Trek: Away Team, Tropico, Kao The Kangroo, The Messenger, Cossacks, Ducati World: Racing Challenge

84 İncelemeler
Return of The Ninja, Trouballs, Snoopy Tennis, Razor, Mickey's Speedway USA, Toki Tori, Kirby Tilt'n Tumble, Xtreme Bowling

86 İncelemeler
Gauntlet: Dark Legacy, Rumble Racing, California Watersports, Time Crisis Titan, Herdy Gerdy, Crash Bandicoot: Wraith of Cortex, Hundred Swords, Headhunter

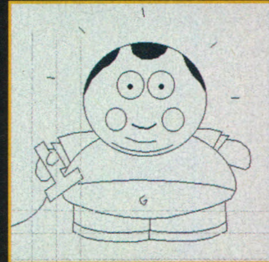
90 İncelemeler
Quake III Revolution, MDK 2, Big SSX, Rayman 2, Winback, Zone of The Enders

97 İncelemeler
Rainbow Six, Strikers, Alaaddin

100 İncelemeler
Half Life, Record of Loodoss War, Sega Smash Pack, Fighting Vipers, Bad Fur Day



106 Dünyanın En Büyük Multiplatform Koyun Dergisi GameKro, yayın hayatına devam ediyor. Bu ay haberlerden girdik, nereden çıktık biz de bilmiyoruz yani...



S.W.A.T.PRO

122 Star Wars Starfighter, Excitebike 64, Three Kings, Knockout Kings 2001, Spec Ops: Stealth Patrol, Army Men: Sarge's Heroes, NBA Hoopz, Gauntlet Legends, Magnolia, Kengo: Master of Bushido, NBA Hoopz, NBA 2K1, SSX, Oni, The Ninth Gate, Dragon's Revenge, No One Lives Forever, Army Men Sarge's Hereos 2, Micro Maniacs, Superbike 2001, Kao The Kangroo, Chip's Challange, Zero the Kamikaze Squirrel, Rock n' Roll Racing

KÖŞELER

6 Editörden

12 ProHaber

108 Konsol Dünyası
Konsol dünyasından en son haberler, bu ay yine Tuna'nın köşesinde...

111 Dr. Civan
Doktor Civanla yepyeni bir köşe...

114 Fırat64
Fırat bu ay Spectrum'a kaldığı yerden devam ediyor.

115 Oyun Bahçesi
Bir Alp klasiği...

112 Vault
Ümit Öncel, RPG köşesine son hızla devam ediyor.

Oyun İndeks

Alaaddin 99
Aliens vs. Predator 2 52
Anarchy Online 28
AquaNox 50
Azurik: Rise of Perathia 62
Back in Black 36
Bad Fur Day 104
Battle Realms 53
BIG SSX 92
Bomberman 49
Bounty Hunter 61
Breath of Fire 56
California Watersports 87
Championship Manager 4 70
Chu Chu Rockets 44
Confidential Mission 48
Cossacks 82
Crash Bandicoot:
Wraith of Cortex 88
Crazy Taxi 2 47
Dead to Right's 57
Dragonriders:
Chronicles of Pern 48
Ducati World:
Racing Challenge 83
Dungeon Siege 50
Emperor: Battle for Dune 50
Evil Twin:
Cyprien's Chronicles 48
Fighting Vipers 103
Final Fight One 56
Freedom Force 69
Gauntlet: Dark Legacy 86
Gilbert Goodmate 68
Gran Turismo 3 24
Grand Theft Auto 3 41
Half-Life 100
Halo 61
Head Hunter 89
Heavy Metal: Geomatrix 49
Herdy Gerdy 88
Herdy Gerdy 88
Hundred Swords 89
Kao the Kangroo 80
Kirby: Tilt'n Tumble 85
Legacy of Kain:
Blood Omen 2 57
Looney Tunes: Shieep Raider 43
MDK 2 91
MechCommander 2 52
Medal of Honor:
Allied Assault 60
Metal Gear Solid 2:
Sons of Liberty 59
Mickey's Speedway USA 85
Monster Rancher 3 44
Motocross Mania 43
Nighcaster 60
Oddworld: Munch's Oddysee 60
One Piece Mansion 43
Outlive 68
Outrigger 49
PlanetSide 51
Pool of Radiance 2 66
Project Gotham 62
Quake 3 90
Rainbow Six 97
Rayman 44
Rayman 2 94
Razor 84
Record of Lodoss War 101
Red Faction 58
Return of the Ninja 84
Return to Castle Wolfenstein 52
Rumble Racing 86
Sega Smash Pack 102
Shenmue 2 47
Snoopy Tennis 84
Sonic Adventure 2 46
Spider Man 2 42
Star Trek: Away Team 76
Star Wars: Battle for Naboo 72
Striker 98
Super Street Fighter 2 56
The Legend of Zelda:
Oracle of Ages 45
The Legend of Zelda:
Oracle of Seasons 45
The Lost 41
The Messenger 81
Time Crisis Titan 87
Toki Tori 85
Tony Hawk's Pro Skater 2 54
Tribes 2 51
Tropico 53
Tropico 78
Trouballs 84
Unreal 2 32
Unreal 2 51
Winback 2 95
WWF Raw is War 40
X-Men: Mutant Academy 2 42
Xtreme Bowling 85
Zone of the Enders 96

Editörden

İşte yoğun bir ayın ardından daha buradayız. Taksim'e taşınmakla başladığımız ayın sonunu GamePro Yazı İşleri 2. Olağan toplantısı ile getirdik. Evet az önce tüm kadro İstiklal caddesi üzerindeki müstesna, bilhassa editör kimliğine sahip arkadaşların, ağız sularının akmasına neden olan yeni mekanımızda, büyük bir buluşma gerçekleştirdi. Neyse ki fazla bir tahribata neden olmayan arkadaşlarımız, polis tarafından, kaba kuvvet eşliğinde evlerine teslim edildiler. Neler mi oldu bu toplantıda? Sanırım bunun için önümüzdeki ayı beklemeniz gerekecek. Yani, tabi ki toplanıp sağa sola zarar vermekten öte bazı olaylara da giriştik. Derginin geleceği ve olması muhtemel gözükmeyen kendi geleceğimiz hakkında da konuştuk. Şimdilik bu kadar ipucu vereyim ve izninizle ruhumun derinliklerine doğru uzun bir yolculuğa çıkayım.

Sözümüzün Arkasındayız

Geçen ay Editörden yazımda ele aldığım telif hakları yasası konusunda bazı olumsuz eleştiriler aldım. Bazıları hâlâ işin kolayına kaçmayı istiyorlar, anladım. Emeğe saygı kelimesi onlara farklı şeyler çağrıştırıyor, farkındayım. Ancak onların da anlamaları gereken bir şey var. GamePro asla onların yanında olmayacak.

Sizlere, gelen birkaç eleştiriden bahsedeceğim. Bunlardan birinde orijinal oyunlara verdiğimiz paranın asıl oyun programcılarına ya da tasarımcılarına değil de firmalara gittiğini bu yüzden orijinal oyun almanın aslında emeğe saygı ile alakası olmadığını anlatmaya çalışıyordu bu okurumuz. Ama bu eleştiriyi yapan okurumuzun gözden kaçırdığı bir nokta vardı; Bu şirketlerin başındaki insanlarda sonuçta oyun yapımcılarına bazı telifler ödeyerek bu oyunları pazarlıyor ve üzerinden para kazanıyorlar. Aralarında iyi ya da kötü bir anlaşma yapıyorlar. Bu anlaşmanın kimin faydasına olduğunu tartışmak benim işim değil.

Bir an empati yapıp bu eleştiriyi ben yapıyorum. Bu sefer de cevaplamak da zorlanacağımı bir soru çıkıyor karşıma. Peki firmalar para kazanmasın diye biz kendi paramızı üçkağıtçılara mı verelim? Cevabınız hâlâ evetse size bir tek sözüm var;

Bu ne perhiz, bu ne lahana turşusu...

Oğuzhan Özdemir
ozi@gamepro.com.tr



PS2 Manyakları

Merhaba, GamePro çalışanları derginizi ilk çıktığı günden beri alıyoruz sorulara geçiyorum.
1-PS2'ye Resident Evil 4 ne zaman çıkacak
2-Xbox ne zaman çıkacak?
3-Final Fantasy X PC'ye çıkacak mı?
4-Silent Hill'in PC'ye çıkma ihtimali var mı?
5-Dreamcast'in oyunları Xbox'a olacağını duydum doğru mu? e-mailimi yayınlayacağınızdan eminim. Şimdiden teşekkürler.
PLAYSTATIN 2 MANYAKLARI APOCALİPS ve SERKAN ikilisi...

Merhaba,
Mektuplarınızı ilk günden beri cevaplamaya çalışıyoruz. İşte yeni bir çalışma...

1-PS2 için Resident Evil 4 adında bir oyun duymadım. Ama Haziran ayı içerisinde, PS2 için Resident Evil Code: Veronica X piyasaya çıkacak. Sabırsızlıkla bekliyorum.
2-Şimdi sıkı dur. Microsoft Xbox'un çıkış tarihini açıkladı. Ne mi? 8 Kasım 2001. Artık geri sayım başladı diyebiliriz anlayacağın.
3- Henüz bu yönde bir açıklama yok.
4-Henüz bu yönde de bir açıklama yok :)
5-Bu haberi nereden duyduğun önemli. Biz henüz böyle bir şey duymadık. Ancak emülatörlerin yaygın olarak programlandığı ve kullanıldığı bir gerçek. Sanırım Xbox çıktıktan sonra bu tarz bir emülatör yapılabilir.

20 Yıllık Konsolcu

Öncelikle herkesin yaptığı gibi yalakalık yapmak istiyorum.Ama söz kısa kescem :) Valla 20 yıllık konsolcuyum böyle dergi

Tuygur Can Seçkin



Bu çalışmayı bize gönderen arkadaşımız ismini yollamamış ama biz onun kod adını yayınlıyor ve teşekkür ediyoruz.

Kade

görmedim. Allah ne muradınız varsa versin emi :) Şimdi size 100 puanlık uzman soruları;
1-İlk başta bazı arkadaşlar gibi PS2 mi iyi Xbox mı iyi ya da DC mi iyi gibi bir soru sormucam. Onun yerine bu üçünün teknik analizlerini tam sayfa vermenizi istiyorum.
2-Sega'nın distribütör problemleri olduğu açıkça görülüyor.Bu yüzden DC başarısız.Bence Microsoft bu problemleri yaşamaz.Sizin görüşünüz nedir
3-Ben CM 00/01 hastasıyım.Bu oyunun veya Daha iyi bir menejerlik oyunun DC,XBOX,PS2 de çıkma olasılıklar nedir.
4-Yav benim evdekilerle bir problemim var.PSX im var ve PS2 ye geçmek istiyorum.Yaşım 21 diye maytap geçip gerekli maddiyatı sağlamıyorlar.Noolursunuz kıyak bir yazı yazın bu işin bir zevk meselesi olduğunu anlatın.Yoksa bir konsolcu aranızdan kaybolacak.hadi kolay gelsin.
Sha-La-La



Merhaba Sha La-La
Ben de 20 yıllık editörüm böyle yalan duymadım:)
1-Önümüzdeki aylarda tüm konsolların karşılaştırmalarına yönelik bir dosya konusu hazırlıyoruz. Beklemeni tavsiye ediyorum.
2-Sony'nin PlayStation'ını bu kadar büyük kitlelere ulaştırmasında en önemli etken tabi ki geniş dağıtım ağıydı. Dremcast'in arkasında ne yazık ki Sony gibi güçlü bir firma olmadığı için haliyle satışı da daha az oldu. Ama Xbox bu problemi hiç yaşamayacak belki PlayStation'dan da daha iyi bir dağıtımla oyunculara sunulacak diyebiliriz.
3-Menajerlik oyunları hep *belli bir kitleye* hitap etmiş oyunlardır. Ben de bu küçük kitlenin bir parçası olmaktan gayet mutluyum. Ancak ben EA Sports'un Premirere League Menager oyununu daha çok seviyorum. Diğer konsollara daha iyi bir menajerlik oyunu çıkar mı bilmem ama çıkmasını isterim, tabi.
4-Sanırım PS2'nin teknik özelliklerini film seyretmek, internete bağlanmak gibi avantajlarından bahsedersen ailen daha kolay ikna olur. Yok hala direniyorlarsa adresi ver ben geleyim :)

Sanat Hezeyanı



Çalışmalarınızı Bize Gönderin!

Dergimizde yayınlanmasını istediğiniz bu tarz çalışmalarınızı bize gönderin. Her ay farklı bir çalışma ve yeni bir tasarımcı burada kendine yer bulacak. Bu ay Kaymaz Sözel'in çalışmaları *GamePro okurlarıyla* buluştu.

mektup@gamepro.com.tr

TRABZON'A SELAM

Selam GamePro çalışanları. Şu an Trabzon'un ücra köşesindeki bir cafe'den sesleniyoruz. Lütfen bu mailimizi bu ayki sayı olmasa da diğerkinde yayınlar mısınız. Şimdi sorular
1)Biz bir PS2 hastasıyız yakında hastaneden inşallah çıkacağız.PS2 almayı çok istiyoruz.fakat büyüklerimiz bize pc yi tavsiye ediyorlar. Sizce özellikle oyun ve fiyat yönünden hangisini tavsiye edersiniz.,Lütfen es geçmeyin
2)Sizce 1 sene sonra PS2'nin fiyatı kaç TL olur
3)PS2de gerçekten internet var mı? var ise açıklarmısınız.
4)Dergimizde fiyat listesine yer vermenize imkan var mı?
5)Geçen ay dergide yayınlanan PS2nin grafik olarak da kötü olan oyunlarına neden fazla points veriyorsunuz?
6)gelecekteki PS2oyunları ile şimdikiler arasında fark olur mu?Olursa ne tür farklar olur? 7)Sorularımızı nasıl buldunuz?
EMRAH KAYA ve ÖMER CEVHER sevgilerimizleri PS2 hayranları...

Merhaba Emrah ve Ömer,
Biz mailinizi bu ay yayınlamayı uygun gördük. Oturduk tartıştık, kara kara düşündük, taşındık ara ara kaşındık ve bu maile cevap yazmaya karar verdik. Eğer dergi bu ay piyasaya geç çıkarsa sorumlulsrı sizsiniz. Benden günah gitti.
1-Büyüklerin sözüne karşı gelinmez ancak bu anlattığınız olay elmayla armutun karşılaştırılması oluyor, biraz. Çünkü PS 2 bir ev elence sistemi PC ise gerektiğinde profesyonel amaçla da kullanılabilecek bir yardımcı. Bu aradaki farkı görmek ve büyüklerimize de anlatmak problemin çözümüne ulaşmakta bize yardımcı olabilir.
2-Umarım bedava olur. Tabi şimdiden bir şey kestirmek zor ve buradan bir tahmin yürütmek de yanlış olur. Ancak Sony mağazalarında sıkça görülmeye başladıktan sonra şu andaki fiyatın altında olacağını söyleyebilirim. Bir de Xbox'un piyasaya çıkması ile Sony stratejik bir kararla fiyatı daha da düğşürebilir. Tabi bu benim naçizane pazarlama bilgilerim dahilinde bir düşüncedir. Bir kaynağa ya da belgeye dayanmamaktadır. Kısacası ciddiye almayın :)
3-Bu "gerçekten var mı" diyecek kadar büyük bir olay değil. Biliyorsunuz ki aptal televizyonlarla bile bu mümkün. Kendi özel modemi ile bir PC'den çok da farklı olmayan bir mantıkla bağlanıyorsunuz.
4-Önümüzdeki sayı bu değişikliği dergimizde göreceksiniz.
5-Biz böyleyiz işte. Siz "gıcık" olarak da yorumlayabilirsiniz:)
İşin şakası bir yana herkesin görüşü farklı olabilir. Ancak biz elimizden geldiğince objektif bakmaya çalışıyoruz. Sonuç da bizimki bir değerlendirme güvenip güvenmemek size ait.
6-Konsollar da bir upgrade şansı olmadığı için "şu an"ya da "sonraki zaman" kavramları oyunların kalitelerini etkilemez. Sadece belki bugüne kadar yapılmamış kalitede bir oyun yapılabilir. Bu da konsoldan değil firmaların yeteneklerinden kaynaklanır.
7-Cevaplarımız nasıl buldunuz?

TÜRK MİLLETİNİN SESİ !

Selam GamePro çalışanları ve fanatikleri...böyle güzel bir dergi çıkarttığınız için teşekkür ederiz. Dergi çıktığından beri devamlı kopya oyuna karşı savaşınız var. Her zaman sizin yanınızdayız, biz de sizin gibi orijinal diyoruz ; AMA.. geçenlerde Carousel Toy's-Rus'a gittim ve PS2 oyunların geldiğini gördüm,sevindim. O da ne !!! Oyunun üzerinde fiyat etiketi var, ben bile hala inanamıyorum.Tam 100.000.000 TL (99.990.000 yalan olmasın:)) Bu tam bir rezilliktir.Devamlı"Neden orijinal oyun satılmıyor diye sorular geliyor , bunun birinci sebebi bu olsa gerek ... Kanaatimce ikinci sebebi de milletimizin 100.000.000 yerine 2.000.000 TL yi tercih etmesidir.Buna derhal bir çözüm bulunmazsa kopya oyun satışı hızla devam edecektir.Ama yine de alabildiğimiz kadar "ORJİNAL" diyoruz BENCE BU SADECE BENİM SESİM DEĞİL TÜRK MİLLETİNİN SESİDİR !!!!!
Ali ŞENOL



Merhaba Ali,
Sanırım sesini duyurmak istediğin insanlara ulaştırmışsındır.

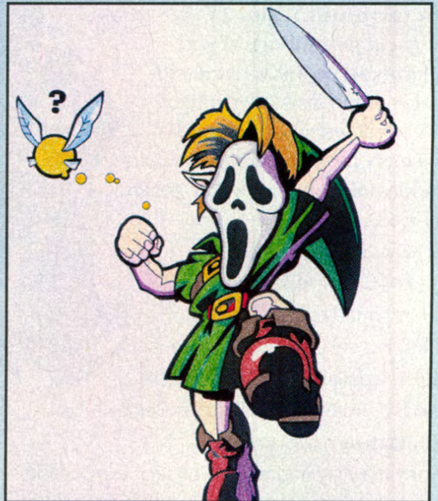
MEKTUPLARINIZI ALDIM

Uğur Eryılmaz, Zafer Sever, Gökhan Öznergiz, Mehmet Kılcı, Ahmet Zorlu, Kamil Keleş, Anıl Uzel.

15'LİK DELİKANLI

Selam GamePro.(herkes böyle başlar) bence Türkler oyun yapmakta biraz geç kaldı. Zaten herşeyin oyunu yapıldı.bize kaldı; malkoçoğlu, Tarkan ve kurt ben sırf resident evil ve mortal kombat hastasıyım. Adım Engin Geylan.15 yaşındayım PSX'e sahibim. Ama yeni oyun çıkmıyor. Eh helal olsun size!!! Açtınız artık GamePro.com.tr'yi sorular
1-En başta tomb raider 2 starting lara croft'un hilesi.(all weapons,guns)ama psx için.biraz geç oldu ama.
2-PS2'nin memory kartı sınırsız mı? Değilse PSX'in memory kartı PS2'ye olur mu?
3-Web-site açmak istiyorum.her şey hazır. Peki domain nerden alınıyor?
4-Haziran ayına mortal kombat posteri verin. Lütfeeeennnnnnn!!!!!!!!! Bu mailimi yayınlayın. Çünkü arkadaşlarım benimle dalga geçiyor. 10. mailinde yayınlanmadı hahahaha!!!! diyorlar. Haziranda görüşürüz!!!!!!

Merhaba Engin,
Türk oyun yapım grupları ve oyunlarına sonuna kadar destek veriyoruz. Geç kalmak? Neye göre? Bir yerden başlanmalı ve biz de bunun olabileceğine kalpten inanıyoruz. Biraz destek...



1-Sanırım haklısın. Bu, biraz geç kalmış bir soru. Sorunun cevabını kısa bir süre sonra internet sitemizden bulabilirsin.
2-Bu sorunun yanıtını da kısa bir süre sonra.
3-www.domainzero.com'dan bedava olarak edinebilirsin. Daha sonra www.networksolutions.com dan ücretli olarak da bu site adlarını satın alabilirsin.
4-Mortal Kombat posteri vermek boynumuzun borcu, az sabredin. Artık sen arkadaşlarınla dalga geçebilirsin :)

Eleştiri Bombardımanı

Merhaba GamePro yazarları... Şimdi bir şey sormak istiyorum eğer bu mailim yayınlanırsa bundan sonra da yazmaya devam edeceğim... Şimdi eleştirilerime geleyim...:

1-Şu sizin dergiyle birlikte verdiğiniz demo cd'nin içine hiçbir şey koymasanız bence daha iyi şöle üzerine güzel bi resim koyun her aya ve de arabamızın aynasına falan asalım ha ne dersiniz sizce de hoş olmaz mı?

2-Dergi harika ... idi bi zamanlar ama şimdi o kaliteyi düşürdünüz zannedersem nedenini bende tam olarak bilmiyorum ... Fakat gözüme yakaladığım bi şey var şu bazı ufak resimlerin altına bazen ingilizce kelimeler yazıyorsunuz... bu dergide ki bütün yazıları acaba diğer yurt dışındaki GamePro dergisinden mi aynen aktarıp da bize yutturuyorsunuz? Bunu bi açıklığa kavuşturursanız memnun olurum..

3-Ya eskiden bi anket yapmıştınız, neden şimdi yapmıyonuz??? Israrla istiyorummm... veya istiyoruzzzz..

NOT.......: Lütfen ama lütfen bu mesajı yayınlayın hadi be bi torpil geçin bana bütün bu yazdığım yazılar dergimizin yani bizim dergimizin daha iyiye gidebilmesi içindir.... yayınlarsanız eleştirilerime ve önerilerime devam edeceğim..

DooM

Merhaba Doom,

Adını "Doom, Doom, Doom daldan hop sana kondum" şarkısından aldığından şüphemiz yok. Sen bizi güldürdün Allah da seni güldürsün.

1-Olur

2-Dergimizin orijinal GamePro dergisinin Türkiye'de yayınlanan versiyonu olduğunu bilmiyorsan sana ne diyebilirim ki? Tabi ki bazı yazıları Amerikan dergiden çevirip yayınlıyoruz ve yazarların da adlarını sayfaların üst köşesine yazıyoruz. Bu durumda kim kime neyi yutturmaya çalışıyor anlamadım. Bu arada sayfalarda İngilizce olarak kalan yerler olabilir. Bizim kimseye bir şeyler yutturmaya çalıştığımız yok. Bu tarz eleştiriler yapmadan önce sanırım bilgi dağarcığınızı biraz daha geliştirmeniz gerekecek.

3-Gelecek ay bir anket yayınlıyoruz.

Hemşehrime Torpil Geçiyorum...

Sevgili GamePro çalışanlarına,

Bu size ikinci e-mail atışım ama sanırım bundan önceki elinize ulaşmadı. Ben bir PS2 sahibiyim. Şu andaki tek oyunum Unreal Tournament gerçekten mükemmel grafiklere sahip bir oyun.derginizin hiçbir sayısını kaçırmadım ve derginizde yayınlanmasını isterim eğer yayınlarsanız çok mutlu olurum. Ve biraz daha PS2'ye önem vermenizi istiyorum

Kayseri'den Serkan

Merhaba Serkan,

Konsollara olan ilgin beni sevindirdi. Umarım Kayseri gibi Anadolu'daki diğer illerde de bu ilgi artarak devam eder. Bileğine kuvvet Serkan....

Ayın Mektubu

SAYFA 2

????????.... OYUN TARİHİ GARİPTİR, BAZILARI İÇİN KAZANILAN MİLYARLARCA DOLARLA SINIRLI OLSADA, JAPONLAR İÇİN İKİNCİ DÜNYA SAVAŞININ ELEKTRONİK BORDLARDAKİ DEVAMIDIR. ÖRNEĞİN 1949 da HİROSHİ YAMAUCHİ Nintendo NUN AMERİKAN ÇİZGİ ROMAN KAHRAMANLARININ PLASTİK KARTLARIYLA BAŞLAYAN KURULUŞ ÖYKÜSÜNDE, ROTASINI 1959 dan SONRA GUMPEİ YOKOİ ADINDAKİ MÜHENDİSİNİNDE ETKİSİYLE BİR AMERİKAN JAPON ÇEKİŞMESİNE ÇEVİRMİŞTİR.

o tarihlerde ... BİLE YOKOİ NİN VIRTUAL MONOPOLY SİYLE GİRDİĞİ AMERİKAN PİYASASINDA ASIL FETHİ SATIŞ GRAFİĞİ 1.000.000 OLAN PLASTİK ASKER ROBOTLARI YAPTI.(1970) AMA YAMAUCHİ DEĞİLDİ OYUN PİYASASINA GİREN, ATARI FİRMASINA YAPTIKLARI DONKY KONG İBREYİ JAPON TARAFINA ÇEVİREREK AMERİKALILARIN YAPTIĞI BÜYÜK HATAYLA YAMAUCHİYİ ELECTRONİK OYUN PİYASASINA SOKTU.NİNTENDO ATARİ 7800 Ü NİNTENDO ENTERTAİNMENT SİSTEM E (NES) ÇEVİREREK DONKEY KONG UN GETİRİSİNİ İYİ KULLANDI, ARTIK JAPONLAR AMERİKALILARIN 2.DÜNYA SAVAŞINDAKİ ZAFERİNİ AMERİKAN ÇOCUKLARININ BEYNİNDE JAPON ZAFERİNE DÖNDÜRDÜ.

VEEEEE SHİGERU MİYAMOTO MARİO YU PATLATTI, NE PATLAMA ETRAF HAND HELD MAKİNALARDA NES TE VE ARCADELERDE MARİO MANYAĞI AMERİKALILARLA DOLDU AMERİKA DAHA FAZLA KAYITSIZ KALAMADI ZİRA ONLAR DURUMUN FARKINDAYDI JAPONLARI AYNI SİLAHLA VURACAKLARDI.....SEGA ; SEGA YI JAPON ŞİRKETİ Mİ SANIYORSUNUZ ? HAYIR SEGA AMERİKAN ASILLI BİR JAPON VATANDAŞI TARAFINDAN KURULDU.ÖNCELERİ İŞİ BUOLMASIDA ASIL AMACINI MASTER SYSTEMLE BELLİ ETTİ, OYUNLAR JAPON OYUNUYDU AMA HİKAYELERİ AMERİKAN KÜLTÜRÜNÜ BENİMSER ŞEKİLDEYDİ .SEGA 1989 daki NİNTENDONUN GAME BOY SÜKSESİNİ OZAMANIN DEVRİMİ GENESİS LE KARŞILADI, MAKİNA NİNTENDOYU İKİ KULVARDA VURDU, 16 BİT GRAFİKLERİYLE 8 BİT NES İ SİLDİ, SONİCLE MARİO YU YARALADI.

NİNTENDONUN AFALLAMASI KISA SÜRDÜ CEVAP BİR SENE SONRA ÇIKTI, SÜPER NES ...MARİO İYİLEŞMİŞTİ, SNES DÜNYA ÜZERİNDE 50.000.000 SATTI.SEGA NIN CEVABI SÜPER OLDU PHİLİPS İN BULDUĞU CD LERİ OYUN CANAVARINA ÇEVİRDİ.(1992-3) SEGA CD 32 bitti, VE EVLERİ 3D OYUNLARLA CİNEMATİC SGI GRAFİKLERLE TANIŞTIRDI.NİNTENDO BİR SÜRE SUSKUN KALDI, SONRA 32 MEG BİR MAKİNE İLE CEVAP VERDİYSEDE MAKİNE KASETLİYDİ VE FAZLA TUTUNAMADI VE SİLİNDİ ASLINDA NİNTENDONUN KASASINI SNES İN MARİO SUNUN CANLANDIRDIĞI GAME BOY LAR DOLDURMAYA DEVAM EDİYORDU.

ORTADA DÖNEN PARALAR BİR ÇOK FİRMANIN AĞZINI SULANDIRIYORDU VE PİYASA KALABALIKLAŞTI, ATARİ EFSANESİ HORTLADI AMA BOMBASI ANCA AMERİKAYI KASTI KAVURDU.64 BİT JAGUAR HEM CD OYNATIYOR HEMDE KASETLE ÇALIŞIYORDU.PANASONİC 32 BİT 3DO CD, Yİ PHİLLİPS CDİ-Yİ, NEC PC FX İ - SEGA 32 X, VE SATURN Ü, MARS I, VE VENÜS VE NOMAD I ÇIKARDI.SEGA NIN NOMAD I 16 BİT TURBO GRAFX HAND HELD İ (ATARİ) SİLDİ. (8BİT GAME GEARLA BİRLİKTE7;

SÜPER NES ...MARİO İYİLEŞMİŞTİ, SNES DÜNYA ÜZERİNDE 50.000.000 SATTI.SEGA NIN CEVABI SÜPER OLDU PHİLİPS İN BULDUĞU CD LERİ OYUN CANAVARINA ÇEVİRDİ.(1992-3) SEGA CD 32 bitti, VE EVLERİ 3D OYUNLARLA CİNEMATİC SGI GRAFİKLERLE TANIŞTIRDI.NİNTENDO BİR SÜRE SUSKUN KALDI, SONRA 32 MEG BİR MAKİNE İLE CEVAP VERDİYSEDE MAKİNE KASETLİYDİ VE FAZLA TUTUNAMADI VE SİLİNDİ ASLINDA NİNTENDONUN KASASINI SNES İN MARİO SUNUN CANLANDIRDIĞI GAME BOY LAR DOLDURMAYA DEVAM EDİYORDU.

ORTADA DÖNEN PARALAR BİR ÇOK FİRMANIN AĞZINI SULANDIRIYORDU VE PİYASA KALABALIKLAŞTI, ATARİ EFSANESİ HORTLADI AMA BOMBASI ANCA AMERİKAYI KASTI KAVURDU.64 BİT JAGUAR HEM CD OYNATIYOR HEMDE KASETLE ÇALIŞIYORDU.PANASONİC 32 BİT 3DO CD, Yİ PHİLLİPS CDİ-Yİ, NEC PC FX İ - SEGA 32 X, VE SATURN Ü, MARS I, VE VENÜS VE NOMAD I ÇIKARDI.SEGA NIN NOMAD I 16 BİT TURBO GRAFX HAND HELD İ (ATARİ) SİLDİ. (8BİT GAME GEARLA BİRLİKTE7;

ÇOK KARIŞIK GİBİ GÖRÜNEN BU OLAYLAR KONSOL SAVAŞLARININ ASLINDA MİLYAR DOLAR SAVAŞLARINA DÖNMESİNİN KRONOLOJİK OLAYLARIDIR? ASLINDA SAVAŞ HENÜZ YENİ BAŞLIYORDU...ATARİ NİN JAGUARINI VE DİĞERLERİNİ NİNTENDO FENA VURDU.1994 T E BAŞLAYAN ÇALIŞMALARIYLA Nİ NINTENDO64 İ 1996 DA BOMBA GİBİ PATLADI, GRAFİKLERİ ÇOK ÜSTÜNDÜ.

TÜM BUNLAR OLURKEN SİNSİ BİR DEV GİZLİCE BÜYÜDÜ BÜYÜDÜ SONY, SONY PLAYSTATİON. ARTIK KRAL OYDU .

GÜNÜMÜZDE ARTIK SADECE GÜÇLÜLER, DÜNYA İNSANLIĞININ, GERÇEK DÜNYANIN KAÇIŞ PLANLARINI YÖNLENDİRİYOR YENİ BİR DÜNYA YARATILDI BU DÜNYANIN YARATACAĞI KAOS İSE AYRI BİR KONU.

NEYSE KONUYA DÖNELİM SAVAŞ SÜRÜYOR PLAYSTATİON 2, NİNTENDO GAMECUBE, SEGA DREAMCAST-PACE, X BOX, (NİNT.64DD, M2, NEO GEO CD2, VS) DERKEN AMERİKAN JAPON SAVAŞI SÜRÜYOR VE SÜRECEK

NİNTENDO ADVANCE DOLPHİN DEN SONRA 256BİT WHALE PROJESİNİ BAŞLATTI, SEGA NIN 256 BİT CHİPLERİ HAZIR, PLAYSTATİON 3 ÜN PROTOTİPİ 2005 TEN YILLAR ÖNCE TAMAM, YANİ ARKADAŞLAR BİZİM BU HIZA YETİŞMEMİZ ZOR(İMKANSIZ)! EN İYİSİMİ SİZ YİNEDE ÇALIŞIP KENDİ ŞİRKETİNİZİ KURUN, ONLARIN SAVAŞI KENDİLERİNİN OLSUN .

HAYAL Mİ ?...

metin ÖZGÜR KAYMAZ

Özgür Kaymaz

Mesaj Panosu

Artık sizin de mektup arkadaşı edinebileceğiniz bir panonuz var. Bu aydan itibaren bu sayfalarda karşılıklı olarak mektuplaşıp haberleşmek için mektup@gamepro.com.tr adresine mail atmanız ya da mektuplarınızı aşağıdaki irtibat adresimize yollamanız yeterli olacaktır.

Burak Gül
Bu sözlerim mesaj panosuna: Benim gibi Gameboy ya da Pokemonla ilgilenen biriyseniz, benim sürekli ziyaret ettiğim **http://ubb.pgamers.com** adresindeki foruma uğrayın, tam bir geyik ortamı var ve istediğiniz cevapları orada bulursunuz

Sevgili Murat abi yeni çıkan nisan ayı derginizde gözüme ilişen Bülent Sarıkaya arkadaşımızın PS 2 için verdiği fiyat bana çok cazip gelmiştir lütfen beni o arkadaşımızla tanıştırabilir misiniz. Ben de almak istiyorum.
Mustafa Genç, Tel : 0 332 239 02 70, Konya

Ben 16 yaşında pc sahibi bir gencim Half-Life deatmatch'da rakibim yok(fazla salladım:) PC veya konsol sahipleri benimle oyun hakkında e-mailleşmek isterlerse bana adresine mail atsınlar.
ecanbaz@mynet.com

İyi günler, ben PC'de Microprose'un Magic the Gathering oyunu için bir expansion olan Duels of the Planeswalkers oyununu arıyorum. Bu oyuna sahip olan biri varsa satın alabilirim.
(Tel: 0533 335 35 22) Ahmet Aydemir

Slm. Ben derginizdeki PS2 için başvurdum. Bir arkadaşımız varmış Bülent Sarıkaya'ydı galiba. Onun mail adresini öğrenmek istiyorum. Onunla irtibata geçmek istiyorum. Heyt maşallah bana.bana yardımcı olursanız sevinirim.
Durden31@hotmail.com

Merhaba sevgili GamePro çalışanları. Ben Mardin/Şenyurt'ta vatan görevini yapmakta olan 21 yaşında bir gencim. İstanbul'da oturmaktayım ve tam bir PlayStation hastasıyım. Mektubumun mektup arkadaşlığı köşesinde yayınlanmasını istiyorum. Adres: AS.POS.K2 47440 Tozan Karakolu Şenyurt/Mardin

Merhaba ozi abi :)) bende bir DC var ve ben bunu satmak istiyorum. Konsolu sevmediğimden değiş fakat satmak zorundayım :(. 18. sayıda mesaj panosunda bir arkadaş PS2 satıyormuş benimkini de yayınlar mısınız ? Neler vereceğimi ve fiyatı öğrenmek için mail atın. Konsola birlikte oyunlar ve ekstralar da var. Eğer Ankara dışından alacak varsa kendim ona getiririm. Pazarlık yapabilirim... mail adresi: ilterisx@e-kolay.net



Fikirleriniz Bizim İçin Önemli!
Bu dergi sizlerin, dolayısıyla içinde neler bulunmasını istiyorsanız bize yazın. Mektuplarınızı,

GamePro Dergisi
Örs Turistik İş Merkezi (Çiçek Psj. Karşısı)
İstiklal Cad. No: 251/253 Kat: 5
80060 Beyoğlu/İstanbul

Veya, mektup@gamepro.com.tr e-mail adresine gönderin.
Tüm mektupları yayınlamamız imkânsız ve özel olarak cevaplar gönderemiyoruz.

BİR YILDIZ, SEGA BAŞKANI OKAWA KAYDI

Cömert işadamı 74 yaşında kalp krizine yenik düştü.

Oyun dünyası geçtiğimiz günlerde, Mart ayının ortalarında kalp yetmezliğinden ölen Sega Başkanı Isao Okawa'nun gidişi ile hüzünlendi.

Okawa'nın hem Sega hem de birçok hayır kuruluşu için yaptığı bağışlar çok büyük ve efsaneviydi. Sega'nın en büyük amigosu Okawa firmayı manevi olduğu gibi maddi olarak da destekledi: Firma Saturn'ün neden olduğu hayal kırıklığına gelen tepkileri bertaraf edemeyince kendisi başkanlığa geçti: Sega Dreamcast'de tenzilat yapılabileceğini anons ettiğinde kızgın yatırımcılar Okawa'nın firmadaki yerine geri dönmesiyle yatıştılar, tabi özellikle Sega'nın batmaması için kendi cebinden 700 milyon dolar koymasından sonra. Ayrıca, Okawa MIT Media Lab'a cömert katkılarda bulundu ve bilişim teknolojileri için hayırsever bir kuruluş olan Okawa Foundation'ı kurdu. Okawa Foundation her yıl bilim ve finans alanlarında ödüller veriyor.



Isao Okawa büyük cömertliğiyle ve hayır cemiyetlerine katkılarıyla anılacak.

Pek de iyi olamayan Sega'nın moralinin üzerine bir de Okawa'nın ölümü geldi fakat firmanın işleri devam ediyor. Sega, Okawa'nın ölümünde bir hafta sonra Chief Executive Officer Hideki Sato'yu başkanlığa getirdi. Sato 30 yaşında tecrübeli bir Sega'lı ve Okawa ile birlikte Sega'nın sadece yazılımla devam etme stratejini belirlerdi. Sega'nın Dreamcast'e noktayı koyması ve PlayStation 2, Game Boy Advance, Xbox ve diğer konsollar için yazılım üretme planları halen yerini koruyor.

GBA Japonya'da

Japon oyuncular Martın sonunda Nintendo'nun Game Boy Advance'ine kollarını açarak hoş geldin dediler--veya en azından hevesli avuç içleriyle. İlk gün yaklaşık 650.000 cihaz satıldı ve Nintendo ay sonuna doğru 400 bin ünite daha için söz verdi. Cihazın Amerika çıkışı Haziran 11 olarak belirlendi. Nintendo 2002 Mart ile birlikte dünya çapında 24 milyon ünite satmayı amaçlıyor.



PS3 chip'i Geliştiriliyor

Oyun sitesi Gamasutra.com'da Sony'nin kod adı "Cell" olan yeni bir işlemci için IBM ve Toshiba'dan yardım aldığı belirtiliyor. Bu yeni işlemcinin PlayStation 3'ün kalbini oluşturması bekleniyor. İşlemci 400 milyon dolara mal olacak ve tamamlanması beş yıl sürecek. "Süperbilgisayar hızlarında" çalışacak olan işlemcinin gelişimini ve üretimini IBM üstlenecek. PS3 prototipi ile haberler geçen sonbaharda dışarı sızmıştı.

Sony ve Connectix Kardeş Kardeşe

Eğer yenemezseniz, onlara katılın, diyor Sony. Sony, geçtiğimiz günlerde, iki yıllık dava sürecinden sonra yaptığı açıklamayla, Virtual Game Station'ın (Windows ve Macintosh için ticari bir PlayStation emülatörü) yaratıcıları olan Connectix'le birlikte çalışacağını duyurdu. VGS Haziran ayına kadar satılıyor olacak ve bundan sonra iki firma ortaklaşa teknoloji üretecekler.



Xbox ve V-Chip

Sony'nin PlayStation 2'si DVD player'ında bir "ebeveyn kilidi" bulunuyor ki böylece bazı filmler anne baba şifre girmediği takdirde oynatılamıyor. PS2'ye Xbox'la karşılık verecek olan Microsoft, bu özelliği bir adım ileriye taşıyabilir: Aileler benzer bir sistemle bazı oyunların Xbox'da oynanmamasını sağlayabilecek. Bunun anlamı, ailenizin oynamanızı istemediği bir oyunu eve getirdiğinizde Xbox oynamanıza müsaade etmeyecek. Doğal olarak cihazın yetişkin sahipleri bu özelliği kapatabilecekler.

Sıkıcı mı gözüküyor? İyi taraflarını düşünün: Birincisi, ileri yaştaki oyuncular sadece kendileri için hazırlanmış yazılımlaçın keyfini sürebilecek. Bu oyunların oyuncak olmadıkları fakat çocuklar için olduğu gibi yetişkinler içinde geçerli bir eğlence formu olduğu düşüncesinin büyümesine yardım edecek. Geliştiriciler aslında bu fikri beğeniyorlar çünkü aile rating'ini artırmak için yazılımlarının farklı versiyonlarını sulandırmak zorunda kalmayacaklar. "İnsanları robotlara ve zombilere dönüştürmek çok can sıkıcı" diyor Unreal Tournament'in yönetici dizayncısı Cliff Belszinski Inside.com sitesindeki röportajında. Konuyla ilgi daha ayrıntılı bilgiyi muhtemelen E3 fuarında bulabileceğiz.



Tomb Raider Next Generation



Yoksa Tomb Raider: Chronicles'ın sonuncu Tomb Raider oyunu mu olduğunu sandınız? Başlıktan da anlayacağınız gibi, Chronicles son Tomb Raider oyunu değil.

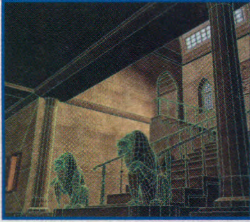
Core Design tarafından `95 yılında geliştirilen action oyunu Tomb Raider, en çok oynanan oyunlardan biri oldu ve zamanla oyunun fanatikleri ortaya çıktı. Belki de bundaki en önemli etken, oyundaki esas kız Lara Croft'du. Oyunun ardından, aralarda çıkarılan add-on'ları saymazsak, 4 tane devamı yapıldı ve bu oyunlar da en az ilki kadar ilgi gördü, ancak bu devam oyunlarından sonra, kimi Tomb Raider'a daha çok bağlanırken, kimisi oyundan uzaklaştı. Bunun nedeni de, Core Design'ın devamlı kendisini tekrarlamasıydı.

Tomb Raider: Chronicles'la son defa şansını deneyen Eidos Interactive, bu oyundan beklediğini bulamamış olacak ki, Next Generation ile yeniden şansını zorluyor.

Next Generation'da, The Last Revelation'da ölen Lara Croft'un yerine yeni bir Lara'yı yönetiyorsunuz. Oyunda her zamanki gibi çok önemli bir gelişme gözükmüyor. Yeni Lara eskisini aratmayacak ve yine sağa sola koşturup rutin bulmacalar çözecek. Buna karşın oyunda yenilikler de bulunuyor. Bunların en başında, aksiyonun biraz daha geri planda olması geliyor. Oyundaki karakterlerle sadece savaşmayacak, etkileşime de girebileceksiniz. Yani karşınıza çıkanı vurmak, çoğu yerde işinizi zorlaştıracak. Thief'de olduğu gibi sessiz davranmanız gereken yerler çoğunlukta olacak.

Oyundaki fizik modellemesi ise geliştirilecek. Lara yüksek bir yerden düşünce, kolunun kırıldığını görebileceksiniz. Bir diğer yenilikse, Lara'nın yanında yeni bir karakter olan Curtis'i (erkek), zaman zaman yönetecek olmanız.

Tomb Raider Next Generation, içinde bulunduğumuz yılın Kasım ayında, öncelikli olarak PC ve PlayStation 2 için piyasaya sürülecek. Bakalım Tomb Raider daha nereye kadar gidecek. 8, 9, 10, 11, 12...









FIFA 2001 Turnuvası

Türkiye'de ilk kez sanal bir ortamda futbol turnuvası düzenleniyor. Ericsson-Life programı tarafından düzenlenen FIFA 2001 R310 CUP, oyun severleri bir araya getirecek. NumberOne TV'de yayınlanan ve kısa sürede ilgi çeken Ericsson-Life programı bünyesinde düzenlenen turnuvaya, www.ericsson-life.com adresine üye olarak başvuracak ilk 516 kişi katılabilecek. FIFA 2001 R310 CUP turnuva elemeleri ise Mobile Internet'in bulusma noktası olan Ericsson CreaWorld'de gerçekleşecek. Finale kalan 16 kişi canlı yayında karşılaşacaklar.

FIFA 2001 üzerine kurulu bu turnuvanın yarı finaline kalacak onaltı kişi, NumberOne TV'den Ericsson Life programında canlı yayında kıyasıya bir yarıs sergileyecek. Yarışmanın birincisi ise Ericsson R310 cep telefonu, Adventure Kit ve futbol topu kazanacak. Bunun yanı sıra turnuva birincisi, şimdiye kadar kimsenin yenmeyi basaramadıgı Ericsson-Life programının teknoloji ve oyun editörü VJ Emre ile yarışacak.

Yarışmanın diğer bir ayağı ise Ericsson Life programına daha önce katılan ünlüler Futbol

camiasından önemli isimler ve fanatik sanatçılar arsında gerçekleşecek. Ünlülerin ikişer ikişer yarışacağı yarışmanın final birincisine, yine aynı hediyeler verilecek.

Ericsson ve NumberOne işbirliği ile gerçekleştirilen Ericsson Life programı, bir yaşam tarzını yansıtan her kesimden gencin cok kısa bir sürede inanılmaz ilgi gösterdigi bir program. İzleyicileriyle tek iletişim bağının Internet olduğu Ericsson Life programı, dört VJ tarafından sunuluyor.

Daha detaylı bilgi için, Ericsson Türkiye-Kurumsal İletişim Müdürü Yeşim Yalınkılıç'a telefonla ulaşabilirsiniz; 286 88 78.





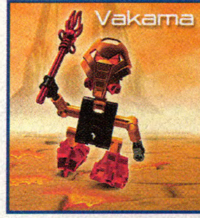
Lego'dan Bionicle

Lego, yeni macera oyunu Bionicle ile çocuklarla buluşuyor. RPG özellikleri de içeren Bionicle'ın, ilginç ve güzel bir hikayesi var: Mata Nui, Tohunga isimli halkın yaşadığı, gözden uzak bir yerde, güzel ve sakin bir ada iken, kötü güç Makuta tarafından esir alınır. Nui adasının tek umudu, barışı getirecek Toa isimli 6 efsanevi kahramandır. Her Toa, kendine özgü güçlere sahiptir ve ada halkını kurtarabilmek için, adanın değişik yerlerine gizlenmiş olan Kanohi adındaki güç maskelerini bulmak zorundadırlar. Bu efsanevi kahramanlarla birlikte maskeleri aramak da size düşüyor.

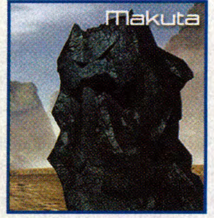


Lego Bionical kahramanları, taşların Toa'sı Pohatu, toprağın Toa'sı Onua, suyun Toa'sı Gali, ateşin Toa'sı Tahu, havanın Toa'sı Lewa ve buzların Toa'sı Kopaka, Mayıs ayının sonunda Lego'nun Türkiye'deki tek yetkili dağıtıcısı olan Adore Oyuncak tarafından satışa sunuluyor.

Bionicle hikayesi, satın alınan ürünler ve maskelerle zenginleştirilerek devam edecek. Bionicle'ın müzikleriyse Universal Studios tarafından hazırlanmış.















Dreamcast'e Son Bakış!

Sega, geçtiğimiz aylarda DreamCast'in üretimini durdurduğunu açıklamıştı, ancak bu gelişmeye rağmen, DreamCast için oyun yapımına devam edileceğini belirtmişti. Şimdiyse, Sega'dan yapılan yeni bir açıklamaya göre, 2002'nin Mart ayında DreamCast için oyun yapımı da durduruluyor. Bu da DreamCast sahipleri için hiç iyi bir haber olmasa gerek.

Bu olumsuz gelişmeye karşın, içlerinde Crazy Taxi 2, Shenmue 2 ve Sonic Adventure 2'nin de bulunduğu, son 65 oyunun daha yapımına devam ediliyor. Bu oyunlar bittikten sonraysa DreamCast'e tarih diyebilirsiniz.

Ençok Satan Konsol Oyunları

En Çok Satan Oyunlar: Mart 2001

Sıra	İsim	Platform	Yayıncı
1	Pokemon Stadium 2	N64	Nintendo
2	Onimusha Warlords	PS2	Capcom Usa
3	The Bouncer	PS2	Square Ea
4	Zone Of The Enders	PS2	Konami Of America
5	Triple Play Baseball	PS2	Electronic Arts
6	Madden NFL 2001	PS2	Electronic Arts
7	Paper Mario	N64	Nintendo
8	Conker's Bad Fur Day	N64	Nintendo
9	Atv Off Road Fury	PS2	Sony Computer Ent.
10	Star Wars Starfighter	PS2	Lucasarts Ent.

Kaynak: NPD TRSTS Video Games Tracking Service

Ençok Satan PC Oyunları

En Çok Satan Oyunlar: Mart 2001

Sıra	İsim	Yayıncı
1	The Sims	Electronic Arts
2	The Sims: Livin Large	Electronic Arts
3	Roller Coaster Tycoon	Infogrames
4	Frogger	Infogrames
5	Who Wants To Be Millionaire	Disney Interactive
6	Nascar Racing 4	Sierra On-Line
7	Diablo 2	Blizzard
8	Roller Coaster Tycoon: Loopy	Infogrames
9	100+ Great Games	Valusoft
10	Expedia Streets/Trip 2001	Microsoft

Kaynak: Leisure PC Software Tracking Service

Yeni Çıkan Patch'ler

Fly II

Bu patch ile düşük tazeleme oranı sorunu ortadan kalkmış. Bunun yanı sıra Hawker Engine'deki ateşleme uyarı sistemi düzeltilmiş ve kar efektir görünür hale gelmiş. Patch ile daha birçok problem ortadan kalkıyor. www.terminalreality.com

Panzer Elite v1.08

Panzer Elite'in v1.08 patch'i ile; yapay zekadaki sorunlar, silahlardaki problemler ve multiplayer oyunlarındaki hatalar düzeltiliyor. Patch ile, bunlar gibi tam 34 hata daha ortadan kalkıyor. Bu patch'i www.wingssimulations.com adresinden download edebilirsiniz.

Tribes 2

Bu patch ile araçların fizikleri geliştirilmiş ve server'lardaki problemler ortadan kalkmış. Patch ile birlikte buna benzer birkaç sorun daha düzeltiliyor. www.sierra.com

Serious Sam v1.00c

v1.00c patch'i ile oyuna, server arama mod'u eklenmiş. Bunun yanında, joystick'in otomatik disable olması, ses seçeneklerindeki kaydedememe sorunu ve multiplayer oyunlardaki problem ortadan kalkmış. Bu patch sayesinde eski AtiRagePro kartlarına da destek veriliyor. Bunun için konsolu açarak "ogl_iFinish=3" yazmalısınız. www.croteam.com

GAMEPRO Laboratuarı

Charge 'n Go

Kötü pil devrine paydos! Pelican'ın Charge 'n Go ürünü bir Palm beşiği gibi çalışıyor: Birlikte gelen doldurulabilir AA pillerini yerleştirin, Game Boy Color'un arkasındaki pil plakasını gelen pillerle değiştirin, GBC'yi ünitede gece boyunca bırakın ve sekiz saat sonra, ta taam! Güzel güzel 10 saat daha oynayabilirsiniz. Ucuz, büyü gibi çalışıyor ve çevre bilincinde. *—Dan Elektro*

www.pelicanacc.com



Operation Flashpoint'in sitesi yenilendi



Codemasters`ın yeni taktik-savaş oyunu Operation Flashpoint`in sitesi yenilendi. Arabirimi daha kolay ve anlaşılır bir hale getirilen sitede, 11 farklı asker, 13 ayrı araç ve oyunun diğer özellikleri hakkında detaylı bilgilere ulaşabiliyorsunuz. Bunların yanında oyunun ekran görüntüleri, demosu ve oyuncuların fikirlerini paylaşması için bir forum, sitede bulunanlar arasında. Siteyi www.operationflashpoint.com adresinden ziyaret edebilirsiniz.

Freedom Force geliyor...



Crave Entertainment, yeni RPG oyunu Freedom Force`un sitesini yayınladı. Oyunun en çarpıcı yanı, karakterlerin Süper Kahramanlar`dan oluşması. Oyunun resmi Web`i www.myfreedomforce.com `da, oyunun ekran görüntülerine ve daha detaylı bilgiye ulaşabilirsiniz.

Diablo II: Lord of Destruction



Blizzard Entertainment, Temmuz ayında yayınlayacağı Diablo II'nin geliştirme paketi Diablo II: Lord of Destruction'un yeni ekran görüntülerini www.blizzard.com adresinin altından yayınladı. Sitede oyun hakkında diğer bilgilere de ulaşabilirsiniz.

PlayStation 2 için Gran Turismo 3 A-Spec, Japonya'da piyasaya çıktı

PlayStation kullanıcılarının vazgeçilmez yarış oyunu Gran Turismo'nun, beklenen son versiyonu Gran Turismo 3 A-Spec, Japonya'da piyasaya sürüldü. Oyun yakın bir zamanda da Avrupa'da piyasada olacak. PlayStation 2 sahipleri için, bundan daha iyi bir haber olmasa gerek.

UbiSoft'dan E3 için 15 başlık



Ubisoft, içlerinde Myst III: Exile da bulunan, daha önce görülmeyen 15 oyunu 17 Mayıs'daki E3 fuarında oyun severler için gösterime sunuyor. UbiSoft'un fuardaki diğer oyunlarını görmek istiyorsanız, www.ubisoft.com/e3-2001 adresini ziyaret edin.

Kanakan



Dergide bu ay geçmişe dönüş yapıldı; Rally Masters. Uzun zaman aradan sonra network üzerinden oynanan Rally Masters, editörlerin eğlenceli zaman geçirerek birbirleriyle daha çok kaynaşmalarını sağladı. Bu gelişmenin ardından Oğuzhan'la Fırat kankardeş oldu.

Carmageddon II, en çok oynanan bir diğer oyundu. Carmageddon II ile tüm sadistliklerini dışa vuran GamePro editörleri, insan canlısı dergi sakinleri tarafından linç edilmeye çalışıldı. Çıkan olayları mülayim kişiliğiyle Ersin Erenözlü yatıştırdı. Olay mahaline sonradan gelen haber editörü Furuze! Fahjan Kaymaz ise, "nerede benim meyvalı yoğurdum?" diyerek olaya son noktayı koydu.

Son zamanların en çok tutulan oyunu Black & White, geçen ay listede bulunan oyunlar arasındaydı. Bu mükemmel oyun, GamePro editörlerinin uzun süre taşkınlık yapmamalarına yaradı. Geçen ayki en çarpıcı gelişmeyse taşınma olayıydı. Taksim - İstiklal Caddesi'ne taşınan dergi çalışanları, yeni yerlerine alışmaya çalışıyorlar.



Black & White



Carmageddon 2



Rally Masters

www.gamepro.com.tr

Aylarca süren test yayınının ardından, tam anlamıyla Nisan ayında yayın hayatına başlayan online dergi GamePro.com.tr, birbirinden değişik köşeleri ve sayfaları ile karşınızda.





Online yayınların her geçen gün daha bir önem arz etmeye başladığı şu dönemde, sizlerin oyun dergisi GamePro'nun, bu gelişmelere uzak kalması düşünülemezdi. Önceleri belki de biraz ihmalkarlıktan olsa gerek, bir türlü test yayınında kurtaramadığımız site, şu an normal yayınında. Site tasarlanırken hedeflenen ilk şey öncelikle okuyucuların kolayca ve anlaşılır bir biçimde istediği bilgilere ulaşılabilmesi oldu. Bu da görselliğin önemini bir kez daha ortaya çıkardı ve biz de orijinal sitemizden yararlanarak gamepro.com.tr'yi yayın hayatına başlattık. Sitenin ayda bir güncellenen, sıradan bir dergi sitesi olmamasına özellikle dikkat edildi. Çünkü buradaki yayın esprisi tamamıyla online dergi mantığına dayanmaktaydı. Yani tüm gelişmeleri mümkün olduğunca çabuk hatta günlük olarak sitemizde bulabileceksiniz. En son çıkan oyunların incelemeleri, önbakışlar, dosya konuları ve tabi ki her zaman olduğu gibi hile ve tam çözümler. İsterseniz artık derginin içeriğine şöyle bir göz atalım.





Her Dem Multiplatform

Yayın hayatımıza başladığımız ilk günden bu yana yerleştirmeye çalıştığımız "multipaltform oyun dergisi" kavramını tabi ki sitemize de aynen aksettirdik. Her bir konsol için ayrı sayfalar tasarlayarak, okuyucuların istedikleri bilgilere daha kolay ulaşmalarını sağladık. Her konsol sayfasının altında incelemeler, ön bakışlar, dosya konuları, hile ve tam çözümleri ayrıca o konsola ait tüm haber ve gelişmeleri rahatlıkla bulabileceksiniz. Hangi konsollar mı var sayfalarımızda? Tabi ki vazgeçilmez konsolumuz PlayStation, yeni nesil oyun konsolu PlayStation 2, çok sevdiğimiz ve benim de sahibi olduğum bir konsol olan Dreamcast, vazgeçilmez oyun ve iş aracımız PC ve ayrıca bunların yanında Nintendo, GameBoy Color ve GameBoy Advance. Xbox'u unuttuğumuzu sanmayın. Henüz piyasaya çıkmış olmamasına rağmen konsola ait tüm gelişmeleri ve Xbox'a çıkacak yeni oyunları sitemizden haber alabilirsiniz.



Sega, Sony, Nintendo, PC, Xbox olarak sınıflandırdığımız bölümler altında bugüne kadar çıkmış ya da çıkacak tüm sistemlerle ilgili bilgiler bulabilirsiniz.

Haberler

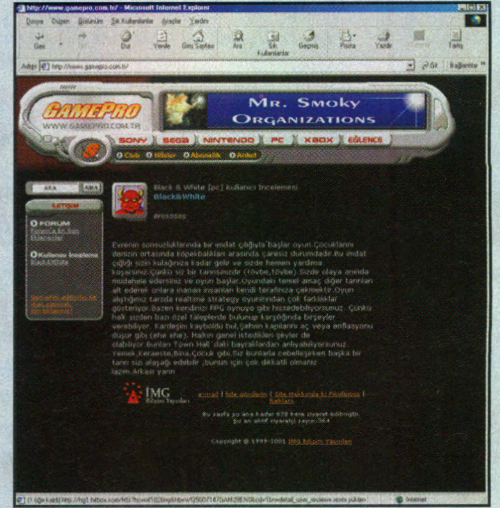
GamePro bugüne kadar hep en yeni haberleri ilk olarak sizlere ulaştırmaya çalışan bir yayın oldu. Yine sağlam kaynaklardan edindiğimiz bilgileri, sizlere aktaracağız ve oyun dünyası hakkında bilmek istediğiniz tüm gelişmeleri yakından takip edeceğiz. E3 ve Tokyo Game Show'da olduğu gibi tüm büyük organizasyonların en detaylı bilgilerine bizim sayfalarımızdan ulaşacaksınız. Haber için GamePro yeterli olacaktır...



Tam Çözüm ve Hileler

Okuyucularımızdan sürekli olarak eski ve yeni oyunların tam çözümlerine yönelik sorular geliyordu. Biz de sitemizde bu isteğe en güzel şekilde cevap vermeye çalıştık. Dergimizde eski oyunların çözümlerini ve

hilelerini yayınlamamız pek mümkün olmadığı için site bu konuda iyi bir çözüm oldu. Artık her hafta en az bir eski oyunun tam çözümü sitemizde bulabilirsiniz. Şimdiden Dracula serisi ve MDK 2 eklediğimiz tam çözümlerden. Yakın zamanda Tomb Raider ve Final Fantasy serilerinin tüm tam çözümleri yine sayfalarımızda olacak. Kaçırmayın!



Kullanıcı İnceleme

Sitenin diğer sitelerde bulamayacağınız birkaç farklı köşesi mevcut. Bunlardan en ilginç ve özel olanı ise kullanıcı incelemeleri. Burada amaç sitede incelemesi yayınlana oyunlardan herhangi biri için kendi görüşlerinizi belirtebilmeniz. Böylelikle hem diğer GamePro fanlarla iletişim kurmanız hem de başka insanların oyun hakkında ne düşündüğünü öğrenmeniz kolaylaşıyor. Tabi bu köşenin bize de oldukça büyük faydası oluyor. Böylelikle okuyucuların isteklerini daha kolay algılama ve onlara daha iyi bir yayın hazırlama şansını yakalıyoruz. Tabi işin zevkli tarafı yazmış olduğunuz yani size ait olan düşüncelerin başka insanlar tarafından okunması.

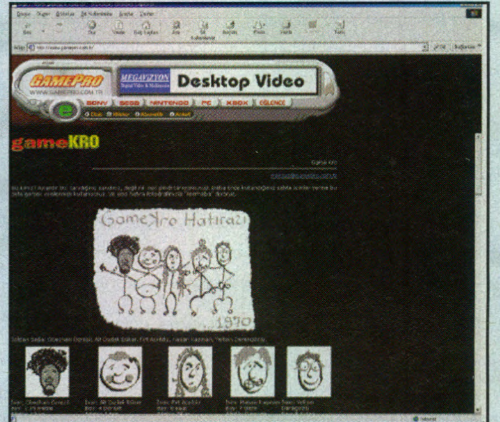


GamePro adresine gelen yüzlerce mailden anladığım kadarı ile büyük bir editör potansiyeline sahip olan oyun dünyası, kim bilir böylece yeni yetenekleri de arasında görebilir. Bence siz hemen siteye girip bir kullanıcı inceleme yazın, bakarsınız birileri bunu değerlendirir...

Not: Tüm kullanıcı incelemeleri GamePro editörleri tarafından incelenmekte ve uygunsuz yazılar yayınlanmamaktadır.

GamePro Editörleri İle Canlı Sohbet

Bizleri merak eden ve aklı soru yumağı ile karışmış bazı okurlarımız var. Bunların bir kısmı dergiye gelip bizi yerimizde ziyaret ederek, bazıları telefonla bazıları da mektupla bizlere ulaşıyor ve biz de sorularını mümkün olduğunca yanıtlamaya çalışıyoruz. Ara da dertleşmek ya da yeni fikirlerini belirtmek isteyenler de oluyor. Tabi her insanın bizden beklentileri farklı oluyor biz de düşündük ve bir IRC ortamı hazırlayarak, okuyucularımızın bize Internet ortamından direkt olarak, istedikleri anda ulaşmalarını sağlayalım dedik. Kısa bir süre sonra dergi sayfaları ve telefon gibi karşılaşma mekanlarımıza bir yenisi daha ekleniyor, sabredin....



Eğlence

İnsanların sitemize girdikleri zaman biraz da eğlenebilmelerini sağlamak amacı ile tasarlanmış sayfalar. Şu anda çok fazla seçenek bulunmamasına rağmen GameKro ekibi tarafından hazırlanmış aktiviteler sizleri oldukça eğlendirecek diyebiliriz. Bu köşede, en beğenilen oyunların wallpaper'ları ve masaüstü temaları gibi bir çok materyali kendi bilgisayarınıza indirip, flash ile hazırlanmış en eğlendirici oyunları oynayacaksınız. Şimdiden hazır olun. Köşenin ilk bombası South Park kahramanlarının birbirinden ilginç ve komik wallpaper'larını size ulaştırmak olacak. Bunlar daha başlangıç, sizden gelen isteklere göre sayfaya eklemeler yapmak ve yenilikler eklemek mümkün.

Club

Sitede bazı haklara sahip olabilmek için Club bölümünden kaydınızı yaptırmanız gerekiyor. Tabi bu üyelik tamamen ücretsiz ve zahmetsiz. Gözünüz korkmasın. Mesela bir kullanıcı inceleme yazmak isterseniz öncelikle kayıt olmanız ve bir kullanıcı adı ile şifre almanız gerekmektedir. İleriki zamanlarda club avantajları sizleri beklemekte. Kaydınızı yaptırmakta gecikmeyin...

Anket



Dreamcast: Hazır, Set-Üstü, Başla

Dreamcast oyunları henüz yok olmuş değil–tam tersine, onları yakınınızdaki bir televizyona download edebilirsiniz. The Whizz

Sega ve Pace Micro Technology, Dreamcast'i bir set-üstü cihazı (STB) ile birleştirmek üzere güçlerini birleştirdi. Pace Micro, dijital set-üstü cihazlarının dağıtıcısı olarak Avrupa'nın en büyüğü, tüm dünya genelinde ise dördüncü sırada ve yakın bir gelecekte TV'nizle Sega oyunları kanalına bağlanabileceksiniz.

TV İle Başka Bir Alem

Sega, Dreamcast'i set-üstü cihazlara taşıyarak teknolojinin sınırındaki yürüyüşüne devam ediyor. Set-üstü cihazlar yıllardır ortalıktalar ama hala kendine yer edinmeye çalışan bir teknoloji. Set-üstü cihazlar, interaktif iletişim için bir tür ev-network'üdür. Yerel network operatörünün sağladığı ücretli TV servisinin tipine bağlı olarak, bu kutuyu Web'de surf yapmak, en son filmleri görmek, e-maillerinizi kontrol etmek, hatta oyun oynamak için kullanabilirsiniz; bunların hepsi TV seyretmenin yanındaki ekstralar.

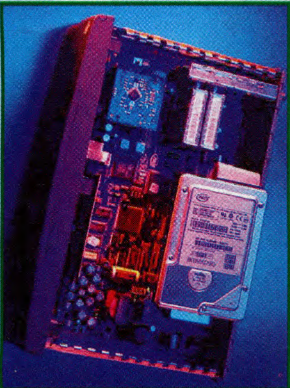
STBler bunları yapabiliyorlar çünkü normal TV sinyallerinin üzerinde bulunan data sinyallerini gösterebiliyorlar. Normal TV yayınları belli frekanslara ayarlıdır ama bu frekanslar, özel donanımlarla algılanabilecek boşluklara sahiptir. TV servis sağlayıcıları bu sinyal aralıklarına veriler yerleştirebilir ve uygun donanımlı bir STB de bu verileri kablo, uydu, DSL hatları veya diğer iletim teknolojilerini kullanarak alabilir. Sinyaller alındıktan sonra TV ekranınızda uygun biçimde gösterilir.

Set-üstü Dreamcast

Dreamcast/set-üstü karışımının çok fazla sırrı yok. Temel olarak STB donanımı, Dreamcast'in bağırsakları, eksi GD-ROM sürücü. Sürücüye gerek duyulmuyor çünkü verilerin tümü TV sinyalleri ile birlikte geliyor.

Pace ayrıca set-üstü cihazına 40 gigabyte'lık bir hard disk entegre ederek cihazı kişisel bir videoya (PVR) dönüştürüyor. Pace PVR'larındaki hard diskler sayesinde görüntüleri durdurma, ileri alma, geri alma ve canlı TV programlarını kaydetme gibi işlemler yapılabilecek. Ayrıca anında tekrarlar, ağır çekimdeki tekrarlar veya Dreamcast oyunlarını oynama da diğer yapabilecekleri.

Servisi sunan network operatörü herhangi bir anda oynayabileceğiniz Dreamcast oyunlarının listesini değiştirebileceğinden, bunlara sahip olmayacaksınız. Ama haftanın her günü 24 saat boyunca süper Sega oyunlarına erişebilecek ve çoğu sistemle, liste değiştiğinde bile favori oyunlarınıza erişebilme opsiyonunuz saklı kalabilir.



40 GB'lık bir hard disk sürücüsü, Dreamcast oyunlarını kişisel Pace video'nuza indirebilmenizi sağlayacak.

Dreamcast Hizmetinizde...Mi?

Microsoft ve AOL gibi dijital TV servis sağlayıcılarıyla birlikte, TiVo ve Replay gibi PVR firmaları da tüketici radar ekranlarına kaydolmaya başlıyor. Sega oyunlarını birkaç yıl içinde TV'nizde oynamaya başlayabilirsiniz. Fakat şimdi en azından Dreamcast oyunlarıyla rüyalar görebiliriz.

Pace/Sega projesi, Dreamcast teknolojisini bu Pace ünitesi gibi dijital set-üstü cihazlara getirecek. Shenmue gibi harika maceralar dijital TV network'ünde yayına geçebilir.

PUSU son sürat geliyor. Cem Uzunlar ve Hakan Yüksel mesailerinin tamamını PUSU'ya ayırmış durumdalar.

Pusu'ya Yatın ve Bekleyin

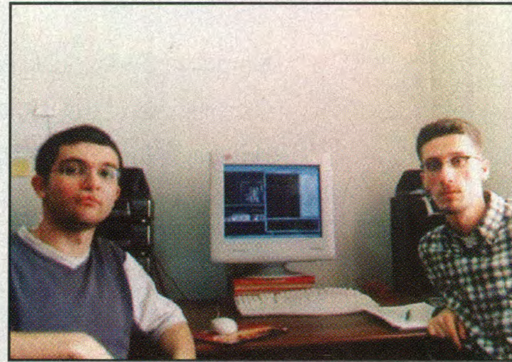
Peki, altında iki Türk'ün imzası bulunan bir FPS aksiyonuna ne dersiniz? 3TE Games ile sizin için görüştük. Bize yoldaki oyunları PUSU'dan ve kendilerinden bahsettiler.

–Alp Burak Beder

İki Hayalperest



Hayal kurmaktan yorulmayanlar için, kainatta gidilemeyecek hiçbir yer, yapılamayacak hiçbir şey yok. Hayalleri uğruna yaşayanlar için ise, uçsuz bucaksız kainatta hayallerinden başka hiçbir şeyin anlamı yok. Çünkü onlar, hayatlarını bu hayallerini gerçekleştirmek için harcamaya hazırdırlar. Bu ay bu sayfalarda hayalleri uğruna pek çok şeyi arkada bırakmış iki kişiden bahsedeceğiz: Cem Uzunlar ve Hakan Yüksel.



Internet haber gruplarını geçtiğimiz ay boyunca takip edenler için bu iki isim kulağa çok yabancı gelmeyecektir. Bundan seneler önce ilkokulun tahta sıralarında tanışan, dostluklarını bu günlere kadar taşıyan Cem ve Hakan, şu aralar 3TE Games adlı bir grubun çatısını oluşturuyorlar ve PUSU isimli oldukça iddialı görünen FPS oyunu üzerinde çalışıyorlar. PUSU üzerinde çalışmaya yaklaşık dört ay önce başlamış olmalarına rağmen, şu an oyun motoru, eğitim bölümü, ilk bölüm ve birkaç silah üzerindeki çalışmaları tamamlamışlar. PUSU'nun programlama kısmıyla Cem, senaryo, tasarım ve çizim kısmıyla Hakan ilgileniyor.

Sonuna Kadar Gitmek





▲ Bu kamyonun içi sizi ömür boyu zengin edecek kadar uyuşturucuyla yüklü olabilir. Yakın gitsin!

Cem ve Hakan için PUSU'yu tamamlamak bir hevesin çok ötesinde. İki arkadaş, 1994 yılında, Kabataş Erkek Lisesi'nin bilgisayar laboratuarında oyun yapımıyla tanışmışlar. Pascal öğretilen Bilgisayar derslerinde, Cem ve Hakan'ın sürekli ilgisini çeken, Pascal'ın görsel ve renkli yanı olmuş. Bunu kullanarak basit oyunlar yazmışlar da. Fakat Pascal'ın sınırlarının farkına vardıklarında kendilerini bilgisayar kitapları satan bir kitapçının önünde bulmuşlar. 3TE Games'in merkez üssü de diyebileceğimiz Cem'in evindeki, içinde oyun yapımcılığıyla ilgili yüzden fazla kitap bulunan 3TE Games kitaplığının ilk kitabı da bu şekilde alınmış. Hakan, "Bu kitabı alacak parayı biriktirmek için uzun süre uğraştık ama olmadı, biz de birinden borç aldık. O borcumuzu hâlâ ödemiş değiliz" diyor ve Cem ekliyor "Genel olarak kitap okumayı çok seviyoruz. Sadece bu kitaplıktaki programcılık ve çizim kitapları değil, bizim için bütün kitaplar bir tutku."

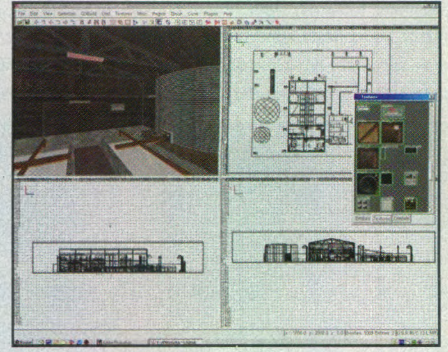


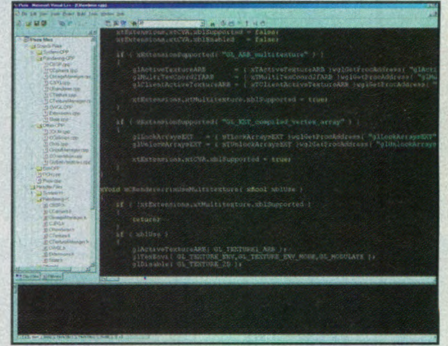
Kırık Hayaller

Oyun yapımcılığıyla, programlamayla ve sayısal sanatlarla ilgili kitapları okuyarak sürekli kendilerini geliştiren Cem ve Hakan, Lise son sınıfa geldiklerinde C&C tarzı bir strateji oyununu bitirmek üzereymişler. Grupları, müzisyen, çizimci ve tasarımcı da dahil olmak üzere altı kişiymiş. Fakat, oyunun bitimine yakın, tam da işin zor kısımları olan grafikler, araç tasarımları gibi kilit noktalar halledilmişken, Cem ve Hakan dışındaki grup üyeleri oyuna ve oyun yapımcılığına karşı zaten bir türlü hissedemedikleri güveni tamamen kaybedince grup dağılmış. Zamanının en iyi RTS oyunu olan Red Alert'e rakip olabilecek kalitedeki bir RTS oyunu da bu şekilde ortada kalmış.

Büyük Hayaller

Cem ve Hakan hayallerini kovalamaya devam etmişler. "En büyük hayalimiz 3D RPG oyunu yapmak" diyor Hakan, Cem de ekliyor "Hatta bunun için yaptığımız çalışmalar da var, oyun kafamızda bitmiş durumda, onu kafamızda oynuyoruz ama işte bir de bunları çizip programlamaya fırsat bulsak!" Fallout serisini çok seven Cem ve Hakan, RPG türüne özel bir bağlılık duyuyorlar. Muhtemelen PUSU'dan sonra üzerinde çalışmaya başlayacakları oyun olan 3D RPG oyun da, topkı Fallout gibi apokaliptik bir geleceği konu alacak.



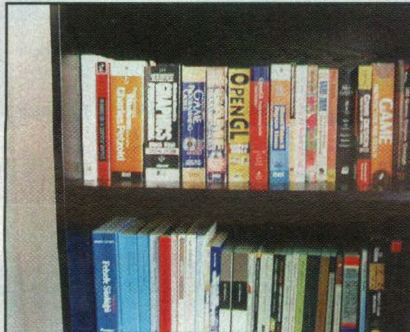


Oyun yapımına bir süreliğine ara veren Cem ve Hakan bu süre içinde de yine oyun yapmak için başka bir şeyler yapmışlar. Ne mi? Oyun yapımını öğrendikleri kitaplardan edindikleri programcılık bilgisini muhasebe programları yazmakta kullanabildiklerini gören ikili, Turing adında bir yazılım şirketi açmış ve firmalara taleplerine göre muhasebe programları yazmaya başlamışlar. Cem ve Hakan evlerindeki bilgisayarları Turing'den kazandıkları paralar sayesinde almışlar. Uzun süre faaliyetlerine devam eden Turing, Türkiye'nin en büyük yazılım şirketlerinden biri olan LİNK ile çözüm ortaklığı anlaşması bile imzalamış. Fakat bekledikleriden fazla büyüyen şirket oyun yapmalarına engel olduğundan bu işi bırakmışlar ve tekrar oyun yapımı işine geri dönmüşler. İşte PUSU üzerindeki çalışmalar böyle başlamış.

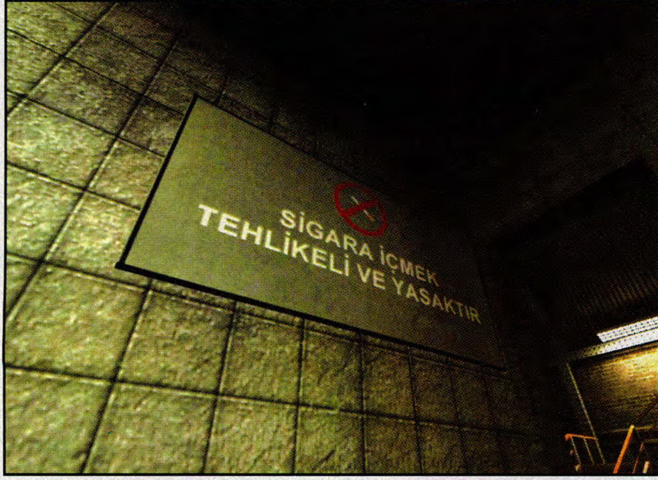


Tam Yol İleri

Aslında işler oldukça hızlı ilerliyor. Bunda en büyük pay, İkilinin sürekli koordinasyon içinde çalışmasında yatıyor. Silah ve bölüm tasarımlarından sorumlu Hakan şimdiden birkaç silahın modellemesini tamamlamış durumda. Cem ise bitmiş bölümler için gereken kodları yazıyor ve aynı esnada oyun motorunun üzerine, onu daha da güzel gösterecek fırça darbelerini vuruyor. Fakat işler ilerledikçe ve dolayısıyla karmaşıklaştıkça tüm bu yükün altından tek başlarına kalkamayacaklarının farkındalar. Bu yüzden karakter tasarlayabilecek, müzik ve seslendirme yapabilecek sanatçılara ve 3D animatörlere ihtiyaç duyuyorlar. Cem, "Fakat hepsinden önemlisi bir sponsor. Bir sponsor



bulabilirsek bu projeyi bitirmemiz en fazla 6-9 ay sürer" diyor. Cem'in programlama konusunda kendisine güveni tam: "Internet benim için en büyük kaynak, bir sorunum olduğunda, ünlü oyun yapımcılarının mesajlarıyla katıldığı yabancı haber gruplarına derdimi yazıyorum. Şimdiye kadar cevapsız kaldığım olmadı" diyor. Hakan, şu an Actor motoruyla geliştirdikleri oyun üzerinde harıl harıl çalışan Dinç Interaktif'in sahibi Mevlüt Dinç ile bundan seneler önce görüştüklerini ve İngiltere'den tatil için gelen Mevlüt Bey'in kendilerine çeşitli konularda yardım ettiğini ve yol gösterdiğini söylüyor. Cem, "Bizde de bu mantık gelişmeli, ancak bu sayede ilerleyebiliriz" diyor.





"Gerçekçi bir oyun yapmak istiyoruz" diyorlar. Günümüz FPS'lerinde ortamla etkileşimimizin yeterli olmadığını söyleyen Cem ve Hakan için son zamanlarda yapılmış en iyi FPS oyunu Deus Ex. Kendi tabirleriyle "zeki" bir oynanış sunacak olan PUSU'da, hem Half-Life'daki gibi ağır aksiyon yüklü bölümler, hem de Rainbow Six'deki gibi taktik saldırılar gerektiren bölümler bulunacak. Cem bunu bir örnekle açıklıyor: "Üsküdar Meydanı'nda geçen bir bölümde, kahramanımız silahını çıkarırsa ortalık karışacak, halk etrafa kaçışacak, ortalık bir anda polis kaynayacak."



Oyunun tamamlanan eğitim bölümünün görüntüleri, gerçekçi bölüm tasarımlarına bir örnek niteliğinde.

Çoğunluğu İstanbul'da, açık ve kapalı mekanlarda geçecek oyunun kahramanı Fatih isimli, ailesi hunharca katledilmiş, içi intikam ateşiyle yanıp tutuşan bir genç. Oyunda, uyuşturucu tüccarlarına ve onların adamlarına karşı verdiği mücadelede Fatih'e yardımcı olacağız. Tam bir filmi andıran oyun boyunca sizi büyük sürprizler bekleyecek. Bunlardan en büyüğü oyunun ortasındaki... bir saniye, sürprizdi, değil mi? Neyse, biraz ipucu vereyim. Half_life oynayanlar oyunun ortasında Gordon Freeman'ın karanlık bir odaya girdikten sonra bayıltılarak nasıl yakalandığını bilirler. Fatih de tıpkı Gordon Freeman gibi, kötü adamların kendisine hazırladığı bir tuzağa düşüyor ve oyun bambaşka bir atmosferle kaldığı yerden devam ediyor.



Bu görüntüdeki ışık oyunları, PUSU tamamlandığında göreceklerinizin yanında hiçbir şey.

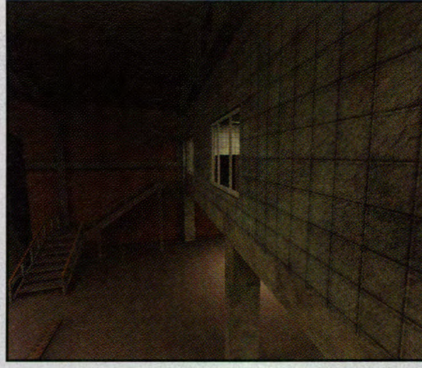
PUSU NELER Getirecek?

3TE Games'in, eğer sponsor bulunabilirse 6-9 ay sonra bitirmeyi düşündüğü PUSU'da neler ol*mayacak desek* daha mı doğru olurdu acaba. Bir bakalım:



- GeForce 3'ün getirdiği grafik teknolojilerinin çoğuna destek verilecek. Fakat alt ve orta seviye kullanıcılar asla unutulmayacak. OpenGL kullanılan PUSU'nun grafik kalitesi için baz nokta Quake 3. Cem ve Hakan'a göre PUSU'nun görsel kalitesi Quake 3'ten daha iyi olacak.
- PUSU tamamlandığında günümüz Nvidia kartlarında standart halini alan doku sıkıştırma (texture compression) özelliğinden tutun da, en gelişmiş shader efektlerine kadar pek çok grafik teknolojisini destekleyecek.
- PUSU'da ayrıntılı bir yapay zeka olması düşünülüyor. Bu sayede gerçekçi ve ikilinin tabirine göre "zeki" bir oynanış yer alacak. Hem Half-Life tarzı tempolu aksiyon, hem de Rainbow Six tarzı, taktik aksiyon yer alacak. Ayrıca pek çok bölümde hiç silah kullanmadan insanlarla konuşmalı ve olayların önündeki sır perdesini aralamalısınız.
- Oyunda açık ve kapalı mekanlar bulunacak. İstanbul, olayların geçtiği ana mekan. Bu yüzden hiçbir mekan gerçekçilikten taviz vermeyecek. Ayrıca oyunun ortasından itibaren sizi büyük bir sürpriz bekleyecek. Kahramanımız Fatih'in başına gelenler, pişmiş tavuğun başına gelmeyecek.
- Oyunda yaygın bir çoklu oyuncu desteği düşünülüyor. Counter-Strike'a göre daha büyük haritalarda, daha fazla taktik içerecek çoklu oyuncu özelliği kooperatif oyunlar üzerine yoğunlaşacak.
- Oyunda dil olarak hem Türkçe, hem İngilizce bulunacak. Bir sponsor bulunduğu takdirde, oyun yurt dışında da satılacak.
- Oyun öncelikle PC platformu için sahneye çıkacak, ardından Macintosh ve Xbox platformaları için de uyarlanacak.




Bana Silahımı Verin!

Fatih, ailesini katleden, gençleri zehirleyen kötü adamlara karşı savunmasız değil. Yanında tamamı gerçek hayattakilerden alınma, birbiriden güçlü silahlardan oluşan bir cephanelik bulunacak bu sinirli genç adamı yolda görürseniz yönünüzü değiştirin. Bombalardan tabancalara, tüfeklerden ağır makinelilere kadar pek çok silah elinizin altında olacak. Ama hayır, gerçekçilik adına, hiçbirini yerlerden taş toplar gibi toplamayacaksınız. Silahları size bölüm başında belli bir kişi verecek veya siz kendiniz belirtilen bir yerden bu silahları alacaksınız.



İşin Sırrı

Oynanışla ilgili düşünülen belli başlı kilit noktalar var. İkili, her şeyden önce PUSU'daki gerçekçilikten taviz verilmemesi hususuna büyük önem veriyorlar. Cem, "Diyelim vuruldunuz, diyelim bacağınızdan vuruldunuz, yürümeniz aksayacak, koşamayacaksınız. Bu durumda yapmanız gereken kuytu bir yer bulup saklanmak olacak" diyor ve Hakan ekliyor, "Kolundan vurulan biri nasıl olur da aynı hassasiyetle nişan alıp ateş edebilir? PUSU'da elimizden geldiğince bunlara dikkat edeceğiz." Fakat oynanışın öldürülmeyeceği ve her zaman zevkli tutulacağına da söz veriyorlar.

Şu an 3TE Games'in web sitesinde (www.3tegames.com) teknoloji demosu bulunan PUSU'yu kendiniz de çekip deneyebilirsiniz. Şu an için görüntü



kalitesi olarak oldukça iyi görünen PUSU, bu haliyle yetinmeyecek. Cem, eklenebilecek özelliklerin birkaç kod satırından ibaret olduğunu uygulamalı olarak bana gösterdiğinde ben yeterince tatmin oldum. Buna göre, Quake 3'ün meşhur curve'leri PUSU için çocuk oyuncağı. Bunun yanında oyunda bump mapping (kabartmalı dokular) ve volumetric lighting (hacimsel ışıklandırma) gibi görsel kaliteyi iyice arttıran özellikler eklenecek. Visual C++ diliyle yazılan ve OpenGL arayüzüyle geliştirilen PUSU'nun grafik motoru, GTK-Radiant ile çizilmiş haritaları kullanıyor. Hakan, silah, karakter ve nesne modellemeleri için Milkshape'i tercih ediyor, ayrıca kaplamalar için Photoshop kullanıyor.

Dahası da Var!

İleride oyun yapımcılığına devam etmek amacında olan Cem ve Hakan için PUSU'dan sonra en öncelikli proje hayallerindeki 3D RPG oyunu olacak. PUSU'nun ardından (sponsor buldukları takdirde hemen) aynı isimle şirketleşmeyi hedefleyen ikili, şu aralar işi-gücü, okulu, uykuyu hatta zaman zaman yemeyi, içmeyi de bırakarak oyunlarını tamamlamak için gece gündüz çalışıyorlar. Cem, "Biz bu iş için yola çıktık, başka bir şey değil, oyun yapmak istiyoruz ve yapıyoruz da" diyor, Hakan da ekliyor "Çok uzun zamandır, gerçekleşmesini en çok istediğimiz hayal bu, her şeyi arkada bıraktık." Almanya'dan, Vulpine isimli, oyun motoru pazarlayan bir firma'dan iş teklifi aldıklarını söyleyen Cem, oyun motoru değil, oyun yapmak istediklerini ısrarla tekrar ediyor.



Cem ve Hakan'la yaptığımız sohbetin sonlarına doğru 3TE Games ismi kafama takılıyor, soruyorum, Cem cevap veriyor: "Aslında grubumuzun adını 3 Taş koyacaktık, ama ş harfi yabancılar için sorun olacaktı, ş yerine s kullandığımızda ise "3 Tas"ın alakasız birTürkçe anlamı olacaktı. Biz de "Taş"ın sadece baş harfinin okunuşunu alıp oraya koyduk."

Bence PUSU, Duke Nukem Forever'dan veya Max Payne'den, hatta Red Faction'dan daha önemli bir oyun. Bu yüzden bir onu, bir de Mevlüt Dinç'in üzerinde çalıştığı oyunu, ismini saydığım diğer oyunlardan ve bütün diğer oyunlardan daha büyük bir sabırsızlıkla bekliyorum. Eğer PUSU için bir şeyler yapabileceğinize inanıyorsanız ve 3TE Games'e katılmak istiyorsanız turing@anet.net.tr adresine bir E-posta gönderebilirsiniz. Eğer sizin de, bizi ve bütün okuyucularımızı heyecanlandıracak çalışmalarınız varsa abbeder@gamepro.com.tr adresine de bir E-posta gönderin. Önümüzdeki ay Türk oyun yapımcılığındaki yepyeni oluşumlarla tekrar bu sayfalarda olacağız.

GT GRAN TURISMO 3



– Melih Güven

Şu ana kadar gerçekleşen bütün videogaming olaylarında bulunan, her zaman en yeniyi Gamepro aracılığı ile sizlere taşıyan biri olmaya çalıştım. Ve genelde bu tarz yapımları Türkiye'de ilk ben inceleme fırsatını buldum (Bouncer, TGS ..)
Bu seferki ilkim ise sadece Türkiye için geçerli değil, tüm dünya konsol yazarları arasında bir ilk. Bütün dünyanın merakla beklediği o büyük oyun nihayet uzun uğraşlar ve diplomatik görüşmeler sonucunda elimde. İnanamazsınız bir tek CD için ne kadar para bayıldığıma (GT3 CD olarak hazırlanmış). Ama değdi; üstelik her kuruşuna!! Onca fedakarlıktan sonra bu kadar merakla beklenen bir yapımı ilk olarak siz Gamepro okurları okuyacak ve de her türlü detayına (eminim ki merak içindesinizdir) yer verdiğim bu yazı ile oynamış kadar olacaksınız.



Araba üreticileri kendi araçlarının ışık altında en iyi şekilde görünmesini istiyorlar. Bu yüzden hasar modellemeleri bulunmuyor.



GT3'ün yeniden ayarlanan A.I.'sı, yarışlar sırasında CPU tarafından kontrol edilen arabaların aynı çizgiyi bir kez daha kullanmayacakları anlamına geliyor.


Titrek ısı dalgaları GT3'deki tekrarların görsellerine pozitif bir katkı sağlıyor.


GT3'deki 150 arabanın herbiri 4000 poligon kullanılarak hazırlanmış. Bu rakam, GT2'den 10 kat daha fazla.



Ağaçların arasından süzülen ışık hüzmeleri, PS2'nin grafiksel gücünü ortaya koyan atmosferik özelliklerden bir tanesi.

Büyük Gün

Tarih 4 Mayıs 2001. Bugün benim için oldukça büyük bir gün. Çünkü bugün Japonya'dan özel sparişimin geleceği gün. Gerçi spariş veren tek ben değildim aile dostumuza. Kardeşim volkmen istedi, arkadaşımsa D.V.D player. Hani şu elde taşınacak kadar küçük olan D.V.D playerlardan. Bu Japonlar da ne kadar zeki adamlar yahu; sen gel kocaman aleti elde taşınacak boyutta yap üstelik bir de ekran ekle ki taşınırken izlenebilsin. Ama benim heyecanım ne bu teknoloji harikasını görmek ne de kardeşimin volkmenini dinlemek adına. Benimkinin adı Gran Turismo 3!! Evet evet yalnış duymadınız, hepinizin beklediği o dev oyundan bahsediyorum. Yo hata yapılmış olamaz daha gitmeden önce Japonya'daki bir dükkandan ayırtıldı bile. Üstelik fiyatının 1,5 katına (ne de olsa oyun piyasaya çıkalı 6 gün olmuş, haliyle açık arttırmayı andıran bir biçimde satılıyor). Anlayacağınız az sonra elimde olacak paketin içinden müthiş bir şey fırlayacak...Saat neredeyse onbir olmuş nerede kaldı bu ......bey? Hah! Kapı çalındı! Belki de odur. Ne? o değil mi? Üfff bu gece bu oyunu oynayamazsam çatlarım. Bu sıkıntılı bekleyişin ardından tam olarak saat 01:27'de beklenen adam geldi. Gerçi aile dostumuz benim ilgimin kendisinden çok getirdiği şeye yöneldiğinden alınmış gibi görünüyor ama yine de her şeyi unutmuş durumda olmamı normal karşılamak lazım. İşte nihayet üstünde Japonca yazıların olduğu lacivert renkli poşet elimde. Kalbim sanki yerinden fırlayacak. Poşeti hızla çıkartıyorum, ne göreyim bu sefer de bir kağıt çepeçevre sarmış durumda beklediğim şeyi. Bir hırsla bu kağıttan da kurtulduktan sonra gözlerimi kamaştıran kırmızı kabıyla Gran Turismo 3 karşımda. Oldukça karizmatik bir kapak dizaynına sahip olan oyunun kapağını açıyorum bu sefer de müthiş bir kitapçık ve bir o kadar güzel olan cd baskısını görüyorum. Ağzım adeta açık kalmış durumda, hatta çevremdekiler bu bakışma sahnesi karşısında şöyle yorumlarda bulunuyorlar; "oyunu oynamayı düşünmüyormusun, tak da biz de görelim bu kadar beklediğin şeyi, olm bunu görünce böle oldun Final X gelince naapcan?'





PS2'nin gücünün avantajlarından biri küçük ayrıntılarda yatıyor. Mesela dönemeçlerde gerçekçi dumanlar çıkartan lastikler.

Başlamadan Bir C.G İyi Gider

İşte böyle bir gecede elime geçen oyunu hiç durmadan sabaha kadar oynadım. Emin olun siz de öyle yapardınız. O kadar büyüleyici bir yapım ki kesinlikle böylesini görmediniz. Ya da PlayStation 2'de benim bilmediğim bir oyun var!! İşte böylesine büyüleyici bir yapımı her detayına kadar öğrenmeniz için tam manası ile masaya yatırıp ameliyat ettim ve sizlere otopsi raporumu sunuyorum.

"Nihayet Büyük An!! (GT 3 oynuyorum hehehe)

Demo bittince başınızın dönmesinin geçeceğini düşündüğünüz anda hata edip de start düğmesine basıyorsunuz ve daha menüsü ile bile ne kadar iddialı olduğu anlaşılan müthiş oyuna başlıyorsunuz. Gran turismo ya da arcade mode'u seçin hiç farketmez, sonuç dakikalarca ağız açıklığı oluyor. Daha araba seçme ekranında salyalarınız için bir kap bulamız gerekiyor. Ön plandaki müthiş araba modellerine mi çıldıracaksınız yoksa arka plandaki hareketli video görüntülerini (araba yapımcıları tarafından G.T.3 için hazırlanmış araç görüntüleri) mi izleyeceksiniz şaşırıyorsunuz. Üstelik artık seçeceğiniz arabanın her detayını görmenize yardımcı olan bir zoom modunuz var. Bu sayede Polphony'deki ustaların ne kadar deli bir iş çıkarttıklarına hayret ediyorsunuz. Arabaların kapı açma kollarındaki anahtar deliğinden,



GT3'ün arabaları o kadar ayrıntılı bir biçimde modellendi ki, camların arkasını görüyorsunuz -içerdeki sürücüyü gördünüz mü!

fren disklerine, rüzgar oluklarından farlarının içine kadar herşey üç boyutlu olarak dizayn edilmiş. Kafayı yemez de arabanızı seçebilirseniz pist seçme ekranı karşınıza çıkıyor. Bir şok da bu aşamada yaşıyorsunuz. Çünkü hareketli videodan oluşan o alışılagelmiş pist tanıtımları bu bölümde de baş gösteriyor. Ama yine ufacık (!!) bir farkla. Oyun içi grafiklerle. Grafiksel olarak pistler arabalardan hiç geri kalmıyor hatta onları solluyor. Özellikle Trial Mountain pistindeki ağaçların arasından süzülen güneş ışığı insanı adeta büyülüyor. Daha önce de güneş efekti gördük diyenleriniz varsa hemen belirteyim eminim daha önce her yaprağın rüzgarda sallanırken güneş ışığına girip çıkarak renk değiştirdiğini görmemişsinizdir. Üstelik bu yapraklar tamamen rastgele hareket ediyor ve ışıklar ekrana tatlı yansımalar yapıyor (bu kadar da olmaz pesss!!!). Oyunun inanılmazlıklarından sıyrılıp bir pist seçmeyi başardıktan sonra çok sevindirici bir başka özellik dikkatinizi çekiyor; neredeyse yok denecek kadar az yükleme zamanları. Evet G.T3 PlayStation2'deki birçok oyunun aksine çok az yüklüyor. Ama siz bunun farkına oyunu 10-20 defa oynadıktan sonra ancak varabiliyorsunuz. Çünkü oyun başladığında bu kadar mükemmel grafiklerin ne kadar yüksek bir Frames Rate ile koştuğuna inanamamakla meşgul oluyorsunuz. Üstelik hiçbir sonradan oluşma olmaması da başınızın dönmesine sebebiyet veren bir başka faktör. Bununla da bitmeyen grafik mucizesi pistteki buharlaşmalar ve oyunun en büyük süprizi olan yağmur efektleri ile karşınıza çıkınca yapımcıların sizi öldürmeye niyetli olduğunu iyicene anlıyorsunuz. Bir G.T 'da ilk defa kullanılan yağmurlu hava daha önce hiç bir videogamede görülmemiş kadar gerçek. Hele ilk kalkışta yağmur damlalarının arabanızın stoplarından aşağıya kayması, ya da hareket halindeyken tekerlerinizin etrafa saçtığı su birikintileri gerçekten eşine rastlanmaz güzellikte. Şu anda size anlatırken grafikleri tarif edebilecek hiç bir kelimenin kalmadığını görüp dehşete kapılıyorum. Ama size kısaca 25 milyon poligon/saniye dersem, hatta oyunun gelmiş geçmiş en iyi grafikli video oyunu olduğunu söylersem başka kelime aramama gerek kalmaz sanırım. Sesler için çok fazla bir değişim olduğu söylenemez ama müzikler ve orjinallerinden alınmış motor sesleri o kadar güzel ki daha fazla bir eklemeye ihtiyaç duyduğu söylenemez.



Sim modu ile, upgrade'lerin satın alındığında ve modifikasyonlar yapıldığında arabaların kontolünde hissedilir değişiklikler yaşanacak.



İki CD yerine, GT3 tek bir DVD üzerinde gelecek.



GT3'deki hr arabanın motorunun sesi Japonya'daki Montegi yarışında canlı olarak kaydedildi.



Analog butonlarla, Super Speedway gibi parkurlardaki hafif dönemeçleri fren yapmadan, gazı bırakıp motorun devrini düşürerek dönebilirsiniz.



Gerçek Mantıklı Fizik Sistemi

Grafiklerin müthişliğinden biraz olsun sıyrılmanızı sağlayan bir başka müthişlik ise oyunun oynanabilirliği. Daha önceki G.T'lardaki gerçekçi oynanış bu yeni bölümde de mevcut ve hatta çok daha gerçekci bir sürüş fiziği kazanmış. Firma 60 kare/saniyeden yaralanarak her türlü amortisör ve fren hareketini oyuna çok daha iyi sokmuş. Artık pistteki bozukluklar, toprak ya da çim alanlar, veya arabanızın çekiş sistemi farklılıkları sizleri çok daha fazla etkiliyecek. Yani yarışlarınıza başlamadan önce seçiminiz çok daha iyi yapmalısınız. Artı olarak rakipleriniz eski bölümlerdeki kadar tölerans sahibi değiller bunu da hemen belirteyim. Rakiplerinizi normal koşullarda yenemiyorsanız eskiden olduğu gibi ayarlamalar ve geliştirmeler yapmalısınız. Fakat hemen uyarayım bu sefer arabanın ağırlığı bile çok ince ayarlanmalı çünkü yapımcılar her türlü parçayı ve yapacağı etkiyi gerçek hayattan bire bir uyarlamış. Kısacası oyun gerçekci bir zorluğa sahip. Bu da oyunu piyasadaki bütün yarış oyunlarından çok daha güzel yapıyor. Elinize joypadinizi alıp da oyuna başladığınızda ne demek istediğimi çok daha iyi anlayacaksınız. Oyunun güzelliğini arttıran bir başka faktör ise rally modu. Bu mod G.T 2'deki modun aksine hem çok geliştirilmiş hem de çok daha özenilmiş. Hatta piyasadaki bir çok rally oyunundan çok daha heyecanlı. Yani artık kolay bir çerez tadında algılamasanız iyi olur. İster pist ister rally modu olsun Gran Turismo 3 şu ana kadar oynadığınız bütün yarış oyunlarından çok daha gerçekci ve bir o kadar da zevkli oynanabilirliğe sahip.



Arkayı görmek için ayarlanan butona bastığınızda, Seattle'ın gökdelenleri arasında parıldayan ikinci güneşinin kızıl ışınlarını görüyorsunuz.









Gran Turismo 2'den tanıdığımız Rome perkurunda bir dönemeçte bulunan yığınlar sürücünün hızını azaltıyor.





Bir turu günışığında tamamladıktan sonra, sürücüler yağmur, sis, gece gibi çevresel özellikleri açmış olacaklar. Sürücüler de bu efektlerin arabaların kontrolünde neden oldukları değişikliklerle uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Burada görülen resimlerde havanın ve ışığın ne kadar gerçekçi olduğunu görüyorsunuz.

Ehliyetini Al da Gel..

G.T 3 bir çok yeniliğinin yanında lisans testleri ve araba dükkanları gibi vazgeçemediğimiz özellikleri ile geri dönmüş. Bu kadar muhteşem bir yapımı eleştirmek hiç içimden gelmiyor ama lisans testlerinin eskisinden hiçbir farkı olmadığını hemen belirteyim. Gerçi eski hali ile bile bizleri oldukça zorladığını da unutmamak lazım. Ehliyeti aldıktan sonra yapacağınız ilk şey gıcır arabalarla dolu satın alma bölümünü ziyaret etmek oluyor. Bu bölüm G.T.2 dekinden oldukça farklı dizayn edilmiş durumda. Gerçi mantık aynı sayılır ama bu sefer satın alacağınız arabanın ülkesini ve ülke içindeki bölgesini seçiyorsunuz. Karşınıza çıkan markalar her zamanki gibi büyük isimler. Fakat bu bölümde toplam 160 araba bulunuyor. Ben ise henüz 50 adet kullanma fırsatı bulabildim. Kullandıklarım arasında en etkileyici olanları 2003 model Viper ve Lamborghini Diablo oldu. (Ne o imrendiniz değil mi|) Bunlar ve diğer arabaların tam listesini vereyim de meraktan çatlamayın.





Burada görülen oyunun durdurulan bir anından alınma ve arabaların boyası üzerindeki yansımaların kalitesini gösteriyor.

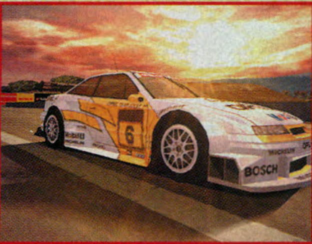


Audi TT, Trial Mountain'daki bir tünele girerken bir Ruf ile boyaları değiştiriyor.

Müthiş Bir Deneyimin Ardından

Oyunu her yönü ile size taşımaya çalıştım. Ama derginin basılmasına az gün kaldığı için i-link (konsolları birbirine bağlayarak çok oyunculu oynama) özelliğini test etme imkanım olmadı. Zaten benden başka G.T.3'ü olan arkadaşım da yok. Bu sebepten dolayı birkaç ay sonra oyun hakkında tekrar yazı yazmayı düşünüyorum (eğer isterseniz). Gerçi 80 saate yakındır yemeden içmeden PlayStation 2'min başındayım ama yine de oyunu tam manası ile bitirebilmiş değilim. Hala birkaç zorlu yarış beni ve de delifişek Diablo'mu çıldırtıyor. Onları geçer geçmez huzura ereceğim.!! Yine de son kararım olmamak üzere bir notlamada bulunayım ki oyun hakkında daha iyi bir fikir sahibi olun. Gerçi bu oyunu beğenmeyeni direkt olarak çarmıha germek lazım ya!! Yine de zevkler ve renkler tartışılmaz demek lazım sanırım.





Güneş ışınları Laguna Seca'da bir turu tamamlamak üzere olan bu çılgın yarışçının üzerine düşüyor.





"GT3'deki araçları profesyonel sürücülerin gerçek arabaları kullandığı gibi kontrol edebilirsiniz. Bu yüzden bence GT3, bir profesyonel sürücü gibi araba sürmenin öğrenileceği en iyi yollardan biri" diyor Kazunori Yamauchi.





Anarchy Online

Özgürlük için başkaldırdık, gönüllü askerleriz biz; Hepimiz tek yürek olduk, canlarımız önemsiz...

– Hasan Başaran

İşte hiçbir şekilde taviz vermeyeceğimiz ilkelerimiz:

- Klan askerleri birbirlerine koşulsuz güvenir, birbirleri için canlarını feda ederler. Böyle olmaması gerektiğini düşünüyorsan bizden değilsin!
- Bizimle aynı ideali paylaşan ve özgürlük için her şeyini feda etmeye hazır bütün insanlara açığız.
- Bize karşı savaş ilan etmediği ya da düşmanımızla anlaşma imzalamadığı sürece asla başka bir klanla savaşmayacağız.
- Şayet içimizden biri taraf değiştirip düşman klanlarından birine katılırsa (ki umarız bu asla gerçekleşmez), bu haini köpek gibi avlamak boynumuzun borcudur!

Ve işte kurallarımızdan bazıları:

- Sadece komutanlara değil, diğer bütün klan üyelerine saygı göstermek zorundasın.
- Bütün büyük saldırıların Beo tarafından onaylanması şarttır. Eğer o uygun değilse onayı Xai ya da Destrega verecektir.
- Bize asla ihanet etme! İhanetin cezasını çok ağır ödeyeceğinden şüphen olmasın.
- Sivil ya da tarafsız klan üyelerine saldırmak yasaktır; tabi eğer bize karşı kışkırtılmamışlarsa.
- EW klanının itibarını zedeleyecek sorumsuz davranışlarda bulunmak da tehlikeli ve yasaktır!
- Aynı anda iki klanda olamazsın. Kısaca; başka birileriyle birlikteysen bizden değilsin.
- HEPSİNDEN ÖNEMLİSİ EĞLENMEK ZORUNDASIN!

Not: *"http://www.geocities.com/eternalclan/* adresinden sömürülmüştür".

Milattan sonra 29.475... Samanyolu'nda yer alan birçok dünyaya koloniler kurmayı başaran insanoğlu yerleştiği her dünyada yaşamını sürdürebilmek için gerekli olan kaynakları temin etmenin savaşını veriyor. Rubi-Ka da insan ırkının egemenliğine girmiş dünyalardan biri; galaksinin en uç sınırında bulunan küçük, şirin bir gezegen. Kum fırtınalarıyla, güçlü rüzgarlarla çalkalanan kızıl bir çöl gezegeni...



İlk sayfada yer alan satırlar bir Anarchy Online klanının üyelik şartnamesinden ibaret. Satırlar arasında gözünüze çarpan Beo, Xai, Destraga kod adlı kişiler ise, Eternal Warriors klanına katılmış ve üstün başarılarıyla yüksek rütbelere yerleşmiş AO oyuncularından başkası değiller. En önemlisi sözü edilen kurallar şartnameye iş olsun diye konulmamışlar, her bir kuralın klan üyeleri tarafından samimiyetle benimsenip göz önünde bulundurulması gerekiyor ve açıkçası kurallara uyulmadığında karşılaşılan yaptırımlar bile gerçek. Bu durum ilk bakışta bir hayli garip gözüken bir ciddiyeti ortaya koyuyor. "Yapma yaa! Bu sadece bir oyun" demeyin sakın. Çünkü bu sadece bir oyun değil! Evet, kabul etmek gerekirse Anarchy Online, bütün oyunlar gibi ana hedefi eğlence olan ama diğer oyunların çok azında bulunan ciddi anlamda gerçekçiliğe sahip bir Online RPG. Sırf bu kadarla kalsaydı AO, en azından diğer Online RPG'lerle aynı kefeye konulabilirdi, oysa onu hem diğer Online RPG'lerden hem de genel olarak oyunlardan ayıran hatırı sayılır noktalar var.

Everquest, Asheron's Call ve Ultima Online farklı açılardan güçlü üç Online RPG oyunu. Everquest ve Asheron's Call gücünü üç boyutlu, gerçekçi grafiklerinden alırken Ultima Online'da 1000'lerce oyuncu aynı anda oynayabiliyor. Peki bu üç oyunun en can alıcı özelliklerini bünyesinde toplayan bir oyun geliştirilemez miydi? İşte FunCom bu sorunun yanıtını farkında olmayarak bundan ta 4.5 yıl önce vermiş. FunCom'un idealist



programcıları o zamanlar gerçek yaşama çok yakın bir oyun hayal ediyorlarmış. Zamanla hayallerinin yavaş yavaş gerçeğe dönüştüğünü görmek onları bile hayrete düşürmüş. Hatta bir süre sonra AO projesine daha geniş çerçeveden bakmaya başlamışlar ve bu yüzden projenin gidişatı birkaç kez sekteye uğramış. Piyasaya çıkan her Online RPG, yenilikleriyle AO'ya örnek teşkil etmiş aynı zamanda. Böylece oyun sürekli güç kazanmış.

Şu an betası Internet üzerinde yüzlerce kişi tarafından test edilmekte olan Anarchy Online; Asheron's Call'dan daha gerçekçi üç boyutlu grafiklere; bunun yanında Ultima Online'dan en az 10 kat fazla oyuncuya (maksimum 50000 kişi) aynı anda multiplayer RPG keyfi yaşatacak bir potansiyele sahip. FunCom'un bu iki açıdan elde ettiği üstünlük AO'yu en iyi Online RPG yapmaya yetecek gibi ama öykü derinliği ve oynanabilirlik gibi diğer etkenleri de göz ardı etmemek gerek.

Anarchy Online'ın derin öyküsü Star Wars, Blade Runner, Mad Max gibi filmlerden ve The Mars Trilogy, Diamond Age, Lord of the Rings gibi birçok kitaptan esinlenilerek yazılmış. Öykü; Everquest ve Ultima Online'ın aksine eski Avrupa karanlık çağı kültürüne değil, nanoteknolojinin hakim olduğu çok uzak bir geleceğe dayanıyor. Mekânımız Samanyolu'nun sınırlarında yer alan Rubi-Ka adındaki küçük bir çöl gezegeni. Yapısı itibarıyla elverişli olduğundan gezegenin kolonileşmesinde nanoteknolojinin büyük payı bulunuyor. Nanoteknoloji, gezegendeki insanların her türlü ihtiyacında kullanıldığı gibi savunma ihtiyacında da bolca kullanılıyor. (Böylece klasik RPG oyunlarındaki büyüler modern dünyaya bir şekilde yansıtılabilmişler.) Rubi-K a'da baş gösteren şiddetli egemenlik mücadelesinin arkasında Omni-Tek denen sistemli ve güçlü bir organizasyon ve birbirleriyle bile anlaşamayan üç asi klan var. Aslında Omni-Tek birçok gezegenin yönetimini elinde tutuyor fakat Rubi-Ka'nın tabii faktörleri ve büyük ölçüde nanoteknolojinin varlığı Omni-Tek'in bu çöl gezegenini ele geçirmesine engel oluyor.

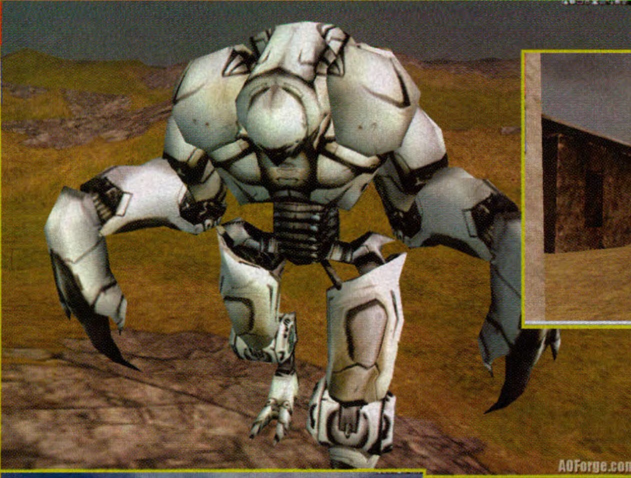
Ucu bucağı olmayan böylesine derin bir oyuna adapte olmak göründüğü kadar kolay değil. Dolayısıyla FunCom geliştiricileri oyunun bütün özelliklerini detaylı olarak içeren bir eğitim modu ile öğrenme işlemini hızlandırmayı amaçlamışlar. Oyunun prodüktörlüğünü de üstlenen tasarımcı Tommy Strand konu üzerinde çalıştıkları 4 yılın yetersiz olduğunu belirtiyor. Bu yüzden bir yazar takımı oluşturup sürekli olarak öyküye eklemeler yapılmasını sağlayacaklar. Bu şekilde Anarchy Online günden güne daha derin bir öykü yapısına sahip olacak. Lineer olarak şekillenmeyen öykü sürekli güncellendiğinde her bir oyuncu farklı deneyimler ve sürprizler yaşayacak.

Buna paralel olarak oyuna eklenen "Auto Content" özelliği Anarchy Online'ı rakiplerinden çok ayrı ve üstün bir yere taşıyor. "Auto Content" özelliği sayesinde oyun sürekli ve size de bağlı olarak daha önceden eklenmemiş yeni görevler, yeni yerler inşa ediyor. Tüm bu özgürlüklerin ardında FunCom tarafından yazılan ana öykü işleyişine devam ediyor ve ana öykünün işleyişine bağlı olarak oyunun başında karakterinizin / karakterlerinizin Rubi-Ka'da ne işle uğraşacağına ve hangi klanlara dahil olacağına karar vermeniz gerekiyor. Otoriter rejime dahil olup yüksek nüfuslu şehirlerde bir bürokrat mı olacaksınız? Şansınızı asilerin klanlarından birinde mi deneyeceksiniz? Yoksa çölde kendi halinde amaçsızca yaşayıp basit işlerle mi uğraşacaksınız? Seçim sizin! Oyundaki 4 ayrı ırktan her birinin kendine has güçlülük ve zayıflıkları var. Bu dört ırktan seçilecek bir karakterin, ırkından gelen farklı özelliklerinin yanında karaktere atanabilecek 12 sınıf (aslında meslek ya da uğraş alanı demek daha doğru olur) 90 yetenekle birlikte, aslında on binlerce farklı kombinasyondaki karakterden birini seçmiş oluyorsunuz. Tasarımcılar şu sıralar oyun içinde dans edebilmeniz, arkadaş faaliyetlerine katılabilmeniz ve hatta evlenip çocuk yapabilmeniz için çabalıyorlar.



Auto Content özelliği Nasıl İşliyor?

Diyelim ki; nehrin karşı kıyısında bulunan bir asi karargâhına sızma görevi aldınız. Üssünüzün size vermiş olduğu bilgiye göre yakın çevrede özel bir anahtara ihtiyaç duyan bir havalandırma bacası bulunuyor. Bu durumda önce görevle ilgili bütün hikâye "öykü modülü"nde tasarlanıyor. Öykü modülü bir diğer modüle göreve uygun bir şekilde içerik oluşturmasını emrediyor. Bütün modüller bir arada ve öykü modunun verdiği emirlerle uyumlu olarak görevi oluşturuyorlar. Oyuncuya görevi bitirmesinde yardımcı olacak bilgi de burada sentezleniyor. Görevin oluşturulma işlemi sırasında karakterinizin özelliklerine uygun olarak görevin zorluğuna ve buna uygun olarak da kazanacağınız ödüle karar veriliyor. Oluşturulan bazı görevler zaman sınırına sahip ve belirli bir süre içerisinde bitirilmeleri gerekiyor. Bazı görevleriyse istediğiniz kadar uzun bir süre boyunca oynamanız mümkün. Bu tip görevler oyuna sadece yemek aralarında zaman ayıran "30 dakika" oyuncuları için ideal. Yarım saat oynayıp ayrıldıktan sonra oyuna tekrar bağlandığınızda görevinizi en son geldiğiniz noktada sizi bekler halde görmek mutluluk verici oluyor. Başka birinin görevinize müdahale ederek her şeyi yokedip; öldürmeyi dört gözle beklediğiniz yaratıkları öldürmesine imkân yok. Dolayısıyla bunun için korkmanıza, endişe etmenize de gerek kalmıyor.







Tommy Strand oyunun RPG altyapısının sağlam olacağını garanti ediyor ve oyunun bu açıdan asla bitmeyeceğini, Anarchy Online'a sürekli yeni birşeyler ekleyerek eskimesine izin vermeyeceklerini söylüyor. Her oyuncuya özel bir apartman dairesi veren başka bir oyun yok (gerçi bu fikir biraz Omikron'dan çalıntı gibi duruyor ama...). Oyuncular Rubi-Ka'nın "kredi"lere dayalı ekonomik sisteminde kazandıklarını yaşam seviyelerini yükseltmek için kullanabiliyorlar. Bunun yanında oyun Action RPG kimliğini de başarıyla taşıyacak gibi. Yüzlerce silah ve nanoteknolojiyle mümkün hale gelen yüzlerce "teknolojik büyü" epey eğlenceli savaşlara zemin hazırlayacak. Fakat Anarchy Online sadece savaşmak üzerine kurulmamış; büyük bir ilkesi var: "Oyuncu ne istiyorsa onu yapsın!". Aslında bu klasik FRP evrenlerinin sınırsız olduğunu, oyuncuya sonsuz bir özgürlük verdiğini düşünenlerin kafasında soru işareti uyandırması gereken bir durum. Gerçekçi olmak gerekirse; bu, sadece daha fazla özgürlük için atılan küçük ama değerli bir adım ve hiç kimse böyle adımların oyun tanımının sınırlarını genişlettiğini inkâr edemez.

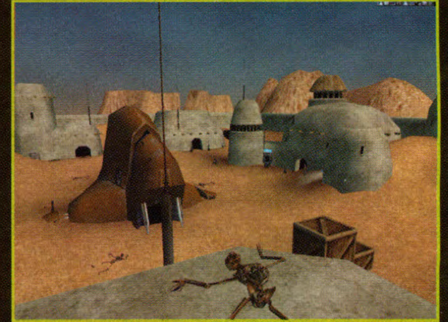








Rubi-Ka gibi geniş bir evrende tamamen üç boyutlu dizayn edilmiş orman, çöl ve şehir alanları gibi ortamların; karakter ve yapı modellemelerinin başarıyla oyuna adapte edilmesi için güçlü bir grafik motoruna ihtiyaç duyulacaktı şüphesiz. Anarchy Online'da FunCom, kendi geliştirdiği grafik motorunu kullanıyor ve bu motor, beta testinde gösterdiği performansla oldukça sıkı bir iş çıkardığını gösteriyor. Oyunu grafik kartının ve monitörün desteklediği bütün çözünürlüklerde oynayabilmeniz başka bir artı. Böylece kaliteli ve son sistem 3D hızlandırıcılarıyla oyunun çok daha güzel gözükeceği ortada.



Her bir karakter ortalama 1000 poligondan ve yaratıklar da yaklaşık olarak 2000 poligondan oluşuyorlar ki bu onlara geniş bir hareket yelpazesi tanıyor. Hem karakterler hem de canlılar oldukça yumuşak bir şekilde hareket ediyorlar. Üstelik FunCom'un titiz motion capture çalışmalarının eseri olarak karakter animasyonları yüksek oranda gerçekçilik taşıyor. Tüm bunların yanında screens-



Irklar

AO'nın ırkları da sınıfları gibi görünüş itibarıyla diğer Online RPG'lere göre farklılıklar gösteriyor. Öncelikle; Elf, Dwarf, Orc, Human gibi klasik FRP ırklarının yerine bugünkü bilimin insanı adlandırmak için kullandığı Homo-Saphiens tabirine yakın isimler tercih edilmiş. Aslında bütün bunlar doğrudan oyunun geçtiği zaman ve mekânla alakalı. MS 29.475 gibi uçuk bir yılı telaffuz ediyorsak bazı şeylerin mutlaka modern bilim ve yaşama dayanması gerekiyor.



Homo-Atrox (Androgynous) ▶

Rubi-ka'nın işçi sınıfını yani emek gücünü oluşturur. Özellikle yakın dövüşte çok etkilidir. Zekâ yönünden eksiklerini yaptıkları işe ve üstlerine olan aşırı bağlılığıyla telafi eder.



◀ Homo-Solitus (erkek/dişi)

Rubi-Ka'da bildiğimiz insan türüne en yakın ırk Solitus'tur. Oldukça gelişmiş yeteneklere sahip bu zeki yaşam formu aynı zamanda gezegenin çoğunluğunu oluşturur.



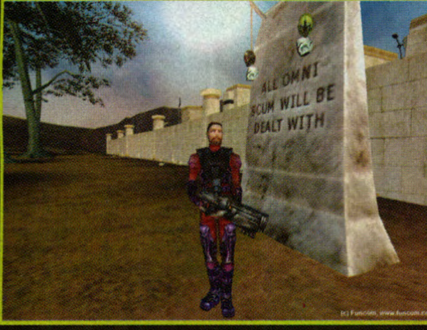
Homo-Nano (erkek/dişi) ▶

Homo-Nano, gezegende vücutlarını çevreleyen enerji alanlarıyla dolaşıp duran bir çeşit cyberg ırkı. Özellikle nanobot'ları (havada gezinen ve bir başka robotun içinde konaklayan küçük şirin robotçuklar) kontrol etmek ve çeşitli programlar geliştirip işletmek için tasarlanmışlardır.



◀ Homo-Opifex (erkek/dişi)

Bütün cana yakınlığına ve sevimliliğine rağmen diğer ırklar tarafından hor görülen ve dışlanan Opifex ırkı Rubi-Ka'nın en az itibar gören kesimini oluşturuyor. Bunda en büyük etken; ırkın belirgin özelliklerinin işgüzarlık, sinsilik ve hilekârlıktan ibaret olması olsa gerek.









hot'larda da açıkça görebileceğiniz gibi çevre ve yapı tasarımlarında FunCom'un titizliğinden kaynaklanan bir ahenk var. Kısaca görsel açıdan oyun şimdiden tam puanı aldı bile.

Tüm bu yazılanlar AO'nun kusursuz olduğunu kanıtlamıyor tabi. Beta aşamasındaki bütün oyunlar gibi AO da birçok sorunla yüzleşiyor şu sıralar. Yaşanan en büyük sorunlar Internet bağlantıları üzerinde yoğunlaşıyor. Şimdilik server'lar yeterince stabil çalışmıyorlar ve en kötüsü FunCom'un bağlantı kopmalarından sonra oyuncuların kaldıkları yerden devam edebilmelerine olanak veren sistemi çeşitli server problemleri yüzünden çuvallayabiliyor. Ama FunCom'dan gelen açıklamalar sorunların en kısa zamanda giderileceği yönünde. Oyun tamamlandığında her şey toz pembe olacak gibi gözüküyor.



AO, 2001'in sonlarına doğru piyasada olacak ama müthiş bir çıkış yapabilmesi için diğer alternatif Online RPG oyunlarından ve özellikle de şimdiden en az AO kadar iddialı olan Asheron's Call 2'den daha fazlasını gerçeğe dönüştürmesi gerekecek. Aslında ben dahil çoğu kişi Ultima Online 2'den çok şey bekliyorduk ama geçtiğimiz günlerde UO2 projesinin iptal edildiği açıklandı. Bu da AO'nun işini mi kolaylaştırıyor ne? Her neyse... Bekleyelim ve görelim...





Sınıflar

Oyunda birbirinden farklı 12 sınıf bulunuyor ama bu sınıfların Thief, Sorcerer, Mage gibi klasik FRP sınıflarıyla karıştırılmaması gerek. Bu açıdan AO'nun RPG klişelerine oldukça esnek yaklaştığını söyleyebiliriz. Ancak sınıfların gerçek hayata daha yatkın olması AO'yu fanteziden uzaklaştırmıyor. Oyunun gerçek yaşamı daha geniş bir perspektiften ele alarak fantezinin sınırlarını biraz daha genişlettiğini düşünmek daha doğru olur sanırım.

Agent: Ajan olmanın görünmeyen avantajı Rubi-Ka evreninin her noktasında elinizi kolunuzu sallayarak dolaşmanıza imkân vermesi. Bunun yanında gizlilik her zaman olduğu gibi ajanlığın olmazsa olmaz kısmı.

Adventurer: Şehrin boğucu kalabalığını ve donuk renklerini beğenmeyip doğayla bütünleşmek isteyenler için maceraya atılmak çok iyi bir seçim olur herhalde. Ama doğada hayatta kalmak da kolay iş değil. Bir sürü ucubik yaratıkla yüz göz olmanız gerekecek.

Bureaucrat: İşte yaşamdan zevk almayı beceremeyen her akıllı yaşam formunun kariyerinin doruk noktası. Bürokrat olun ve hayatınız kaysın ;)

Doctor: Doktorlar savaşta zarar görenleri iyileştirmek için bilindik metodların yanında nanoteknolojiye de başvuruyorlar. Bunun yanında kısıtlı da olsa savaşta kolay hedef olmamaları için kendilerini savunabiliyorlar.

Enforcer: Enforcer'lar sadece kaba güç kullanan askerler değiller. Aynı zamanda hırsızların beceri ve zekâlarına da sahipler. Her şeye rağmen bir enforcer kaba gücün en son çare olmasından yanadır. İyi insanlardır yani...

Engineer: Teknolojiyi inşa, kontrol ve tamir ederler. Robot hayvanlar ve elektronik sistemler özel ilgi alanlarına girer. Bunların yanında nanoteknoloji üzerinde de sınırlı derecede söz sahibidirler.

Fixer: Bir nevi ticaret adamıdır Fixer. Rubi-Ka'nın yer altı dünyasında, yani kanunun ulaşamayacağı yerlerde alım-satım işleriyle uğraşır. Başı sık sık derde girer bu sebepten.

Martial Artist: Bir dövüş sanatları ustasının felsefesi çok farklıdır. Mutluluğu maddede aramaz; maneviyatta arar. Mesela ona göre Rubi-Ka'nın geleceği ruhani dünya ile olan ilişkilere bağlıdır. Ama bana sorarsanız bunlar işin geyik kısmı; önüne geleni döver bu adamlar sonra felsefe yaparlar. İş mi yani?

Meta Physicist: Meta-fizikçiler bilimin ulaştığı noktayı pek de iç açıcı bulmazlar ve her şeyin bilimle çözülmeyeceğini şiddetle iddia ederler. Ruhsal birtakım çıkış noktaları ararlar, fenomenlerle boğuşurlar. (Boş adamlardır yani).

Nano Technician: Nanoteknoloji uzmanları bir anlamda modern çağın büyücüleri gibidirler. Dolayısıyla da AO'nun en karizma sınıfını oluştururlar.

Soldier: En az Nano teknisyenlik kadar karizma bir sınıf. Sürekli aksiyon içinde olmak isteyenler için ideal. AO'da "savaşma seviş" düşüncesine uygun bir alternatifiniz olmayacağından savaş karşıtı bir tavır içinde olmanız pek fayda etmeyecektir. Tavsiye olunmaz yani.

Trader: Rubi-Ka'nın yasal sınırlarında faaliyet gösteren ticaret adamlarıdır. Dövüşüp çıngar çıkarmaktansa, meseleleri para ile çözmeyi tercih ederler. Trader, Bureaucrat'tan sonra AO'nun en sıkıcı ikinci sınıfı olarak gösterilebilir.

Unreal Dönüyor

– *Alp Burak Beder*

Piyasaya çıkışının ardından üç sene geçen her oyun için bunu söylemeyiz aslında ama Unreal için bu gerçeği söylemek zorundayız: Unreal iyi bir oyun değil, ama mükemmel bir oyun motoru. Çünkü Half-Life'ın belirlediği FPS oyunları standartlarının çok altında kalan tek kişilik ve çoklu oyuncu mod'ları Unreal'ın ömrünün kısalmasına neden oldu. Fakat Unreal ismi, her bakımdan kendisine layık görülen "Yılın Oyunu" ödülünü hak eden Unreal Tournament ile kan tazeledi. Ve şimdi Unreal II ile efsane yeniden doğuyor.



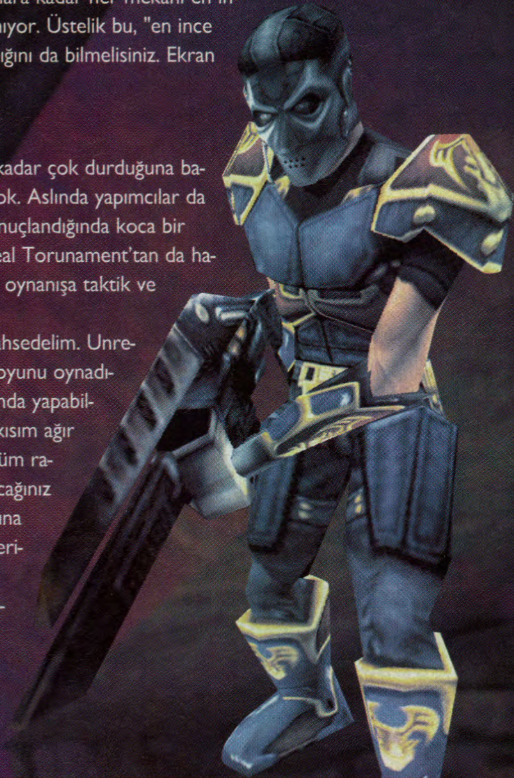
Uzay Devriyesi



Unreal II, birinci oyunun tersine Epic Megagames tarafından değil, Legend Entertainment tarafından geliştiriliyor. Bunun nedeni çok basit. Unreal II'nin yapım çalışmaları yaklaşık bir buçuk sene önce başladı ve Epic'tekiler bu esnada Unreal Tournament üzerinde çalıştıklarından Unreal II projesi Legend Entertainment'a verildi. Kendisinden öncekilerden büyük dersler almışa benzeyen Unreal II'nin yapımcısı Legend, basına verdiği ilk ekran görüntüleriyle büyük ilgi toplamayı başardı. Oyunun konusu bilim-kurguya uyarlanmış bir kovboy filmi senaryosunu andırıyor. 24. yüzyılda galaksinin uzak noktasındaki koloniler, beş düşman uzaylı ırkın saldırılarına maruz kalıyorlar ve size düşen görev de, haliyle bu koloniyi ve kolonide yaşayanları bu saldırılardan korumak oluyor. Bu gezegenlerin korunmasıyla ilgili gizemli bir makinenin parçaları da uzayın dört bir yanına yayılmış durumda ve gezegenlere, uzay gemilerine girip bu parçaları bulmak da bilin bakalım kimin görevi?



Bu aynı zamanda şu demek oluyor: Her bir bölüm birbirinden farklı özellikler taşıyabilecek. Ne kadar iyi silah kullandığınızı herkese, özellikle de uzaylı dostlarınıza göstereceğiniz bölümlerin bir kısmı açık ve büyük alanlarda geçerken önemli bir kısmı da kapalı ve korkunç mekanlarda geçecek. Yapımcılar bu mekanlar konusunda oldukça iddialı. Legend'dekiler, ellerindeki yepyeni grafik motoru sayesinde, apaçık gezegen yüzeylerinden, uzaylı şehirlerinden ve harabelerinden tutun da, yer altındaki madenlere, dar ve karanlık koridorlara sahip uzay gemilerine, mağaralara kadar her mekanı en ince ayrıntısına kadar karşımıza çıkarmaya hazırlanıyor. Üstelik bu, "en ince ayrıntı" deyiminin burada tam anlamıyla kullanıldığını da bilmelisiniz. Ekran görüntülerine bakın ve kendi gözlerinizle görün.



Kablolar Isınacak!

Oyun resmi olarak Unreal'ın devamı niteliğinde, fakat Legend'ın online oyun kabiliyetlerinin üzerinde ne kadar çok durduğuna bakılırsa, Unreal II'nin, Unreal Torunament'ın ayak izlerini takip ettiğini söylemek için kahin olmaya gerek yok. Aslında yapımcılar da aynı şeyi söylüyorlar, Unreal II, Unreal Tournament'in temelleri üzerine inşa ediliyor. Ama bu inşaatın sonuçlandığında koca bir gökdelen olacağından şüpheniz olmasın. Çoklu oyuncu seçeneğinde desteklenecek modlar arasında, Unreal Torunament'tan da hatırlayacağınız, Capture The Flag, Deathmatch ve Last Man Standing gibi en çok sevilen modların yanı sıra, oynanışa taktik ve stratejik unsurları da ekleyen pek çok sürpriz de sizi bekliyor.

Çenemizi zor tuttuğumuzdan değil, sizi merakta bırakmayı sevmediğimizden, bu sürprizlerden biraz bahsedelim. Unreal II'nin çoklu oyuncu modları arasında, tıpkı Counter Strike ve ondan da iyisi Team Fortress gibi, takım oyunu oynadığınız modlar bulunacak. Oyuna başlarken üç sınıftan birini seçebileceksiniz ve bu sınıflar sizin oyun esnasında yapabildiklerinizi belirleyecek. Örneğin, bir sınıf turret'lar ve kalkanlar kurup robotları tamir ederken, diğer bir kısım ağır çatışmalara girecek. Kulağa ne kadar da hoş geliyor değil mi? Bir oyun alıyorsunuz ve içinden piyasadaki tüm rakiplerinden çok daha güzel iki-üç çeşit oyun çıkıyor. Tek kişilik senaryo tabanlı oynanıştan eser bulamayacağınız Quake III ve Unreal Torunament'a yönelik eleştirileri unutun. Unreal II, iki heyecanı birden, hem de sonuna kadar size yaşatmaya kararlı. Oynanış, tıpkı Half-Life'da olduğu gibi senaryo ağırlıklı olacak ve 13 görevi yerine getirmeniz gereken 25 bölüm boyunca olaylar aktif olarak ilerleyecek. Oyuncular tek kişilik bölümlerdeki görevlerini, bölüm aralarına konan ara sahneler ve brifingler sayesinde öğrenecekler; ayrıca oyun içerisinde aksiyon halindeyken kişilerle kurduğunuz iletişim de neler yapacağınızı öğrenmenizin anahtarını teşkil edecek. Oyunda yer alacak olan 20 tane çoklu oyuncu haritasında ise, hem Internet üzerinden başkalarıyla, hem de Unreal'ın, zaten zor olduğu halde iyice geliştirilen yapay zekalı bot'larıyla oynayabileceksiniz. Eğer 20 haritanın yetersiz olduğunu düşünüyorsanız bir daha düşünün. Çünkü Unreal II için kendi haritalarınızı yapmanıza olanak tanıyacak olan Unreal Editor'un yeni versiyonu, Unreal II ile birlikte ücretsiz verilecek. Evet, bu editörü kullanmak biraz güç olabilir ama Internet'in, oyun piyasaya çıktıktan birkaç gün sonra Unreal II haritası ile dolacağını tahmin etmek zor olmasa gerek.

Afiyet Olsun!

Oyundaki en büyük yenilik şüphesiz oyunun görsel kısmıyla ilgili. En son teknolojileri kullanacak olan Unreal II'nin grafik motoru sayesinde, önceki oyunlara göre karakterlerde 10 kat, mekanlarda 100 kat daha fazla ayrıntı kullanılıyor; kilometrelerce karelik açık alanlar en küçük detaylarıyla birlikte gösterilebiliyor; gerçek hava koşulları oluşturulabiliyor (yağmur yağmasından tutun da, gece-gündüz değişimlerine kadar); yeni partikül efektleri, kumaşın kumaş, saçın saç, camın cam gibi davranmasını ve görünmesini sağlıyor; yeni animasyon sistemi sayesinde karakterlerin hareketleri çok yumuşak ve akıcı görünüyor ve artık yüz mimiklerine sahip karakterler hislerini sadece konuşmalarıyla değil, yüzlerindeki ifadeyle de belli ediyorlar; her bir yaprağı modellenmiş ağaçlarla dolu bir orman, dalgalı bir göl ve yeni başlayan gerçekçi bir yağmurun yanında, çok ince ayrıntılarla bezeli canavarların bir arada bulunduğu bölümler artık hayal olmaktan çıkıyor; ilk iki versiyonda bulun-

Legend Entertainment'ı Tanıyalım

LEGEND
ENTERTAINMENT

Legend Entertainment 1989 yılında bağımsız bir oyun geliştirici firma olarak kurulmuş. 1998 Aralık ayında GT Interactive'in yazılım departmanınca satın alınmış ve bu tarihten itibaren GT çatısı altında faaliyetlerini yürütmeye başlamış. Fakat, GT Interactive, 1999 yılında Infogrames tarafından satın alınınca bu defa da Infogrames'in çatısı altına girmek zorunda kalmış.

Unreal II'nin başarılı yapımcısının geçmişinde tam 19 oyun yer alıyor. Bunlardan en son piyasaya çıkanı The Wheel of Time, yine Unreal oyun motoru kullanılarak yapılmış ve ilginç tarzıyla büyük ilgi toplamıştı. Firmanın çalışmaları arasında ayrıca, Unreal için çıkardığı bir eklenti paketi, bu paketin de dahil olduğu Unreal Gold, çeşitli strateji ve adventure oyunları yer alıyor. Finlandiya kökenli şirkette 30 kadar programcı ve sanatçı çalışıyor.

mayan eğri modeller Quake III'e –en sonunda—parmak ısırtıyor; yüksek çözünürlüklü kaplamalar ve GeForce 3 (bkz. GamePro Mayıs 2001), Radeon 2 gibi kartlarla birlikte standartlaşacak daha pek çok grafik teknolojisi sonuna kadar destekleniyor. "Görsel Ziyafet" tam anlamıyla bu olsa gerek. Ama her ziyafetin bir bedeli olduğunu unutmamak gerekir. Nasıl mı? tüm bu grafik patlamasından yarasız kurtulmak için yeni donanımlar için biraz para biriktirmeye (bu ekonomik krizde en zoru da bu) başlayın ve randevu defterinizi de iyice boşaltın. Zira oyun çalışmak için en az 450 MHZ hızında Pentium II işlemci ve GeForce seviyesinde bir ekran kartına ihtiyaç duyacak. Eğer azla yetinmekten hoşlanmıyorsanız, ya gözünüzü hırs bürümüştür ve birinin sizi durdurması gerekiyordur, ya da çok zenginsinizdir.

Soğuk Çelik, Sıcak Namlu...

Yenilikler tabii ki, sadece grafiklerle sınırlı değil. Oyunda kullanılan gelişmiş yapay zeka oyundan alacağınız tadın garantisi. Oyundaki yapay zekalı NPC karakterlerle gerçek zamanlı olarak diyaloglara girebiliyorsunuz. Düşmanlarınızın ise sizin kanınıza susamış atik, çevik ve de yırtıcı birer Einstein olduklarını söylemeye gerek bile yok. Aralarında ilk oyundan hatırlayacağınız Skaarj'ın da bulunduğu toplam 24 tane olarak tasarlanmış düşmanlarınız sizi nerede olursanız olun bulmaya çalışacaklar ve bulduklarında ise neler yapacaklarını bilmek bile istemezsiniz...



Tabii, bir FPS oyundan bahsedip de silahlardan bahsetmemek çok saçma olurdu. Unreal Torunament'ın herkesçe beğenilen belli başlı silahları, roket atar ve sniper silahının yanı sıra, lav silahı ve envai çeşit ateşli silah Unreal II'deki yerini almaya hazırlanıyor. 15 adet silahın arasında, lazerli ve bombalı silahlardan tutun da, rakibini takip edip onunla çarpışan bir robot fırlatan ilginç bir silaha kadar bir çok çeşit yer alacak. Elbette bu bir Counter Strike değil, olaylar gelecekte geçiyor ve bu yüzden silahların gerçek hayattan alınma silahlar olmasını bekleyemezsiniz. Fakat gerçek olmayan her şey Unreal'ın zaten özünü teşkil ettiğinden hiçbir sorun yok! Önemli olan inandırıcılık ve Legend'dakiler de bunun farkındalar. O yüzden, tek bir atışta ortalığı kıyamet alanına çeviren silahlar beklemeyin.

Sabreden Derviş

Unreal II'nin piyasaya çıkmasına en az sekiz aylık bir süre var ve görüntüler şimdiden nefes kesici görünüyor. Üstelik Unreal II'nin arkasındaki isim Legend Entertainment, Unreal'daki hataları tekrarlamıyor. FPS oyunları için mihenk taşı niteliğindeki Half-Life'dan ve onun takipçilerinden büyük dersler alan Legend, Unreal II ile hem tek kişilik, hem de çoklu oyuncu modlarında oldukça iddialı.

Önümüzdeki sene içinde Unreal II ile birlikte Duke Nukem Forever ve Return To Castle Wolfenstein gibi, gerek tek kişilik, gerekse de çoklu oyuncu özellikleriyle iddialı olan güçlü rakipleri de piyasaya çıkmış olacak. Biz oyuncular için bunlar çok iyi haberler, ama oyun pazarında ortalığın karışacağına şimdiden kesin gözüyle bakılıyor. FPS oyunları savaşında en güncel bilgilere ulaşmak için GamePro'dan ayrılmayın.

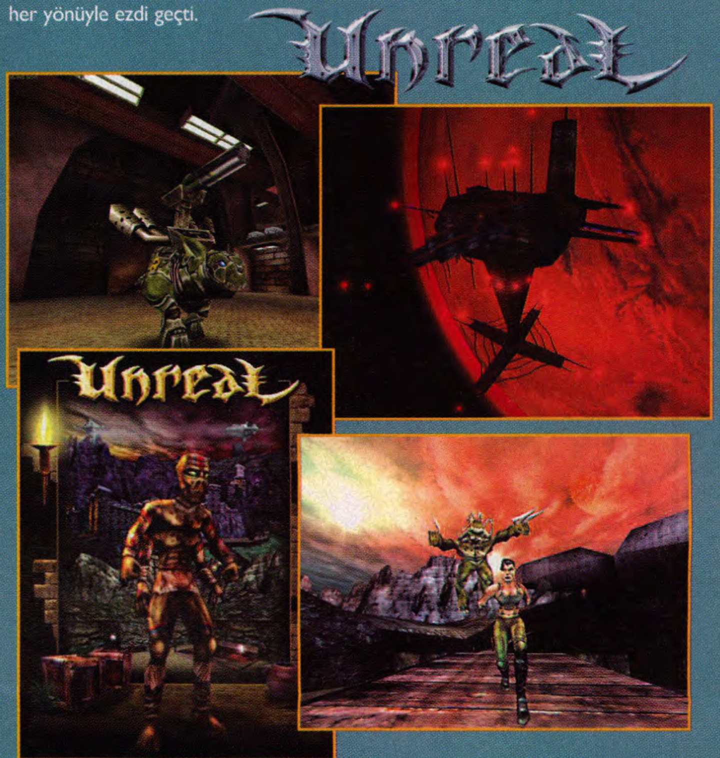
İşte Unreal Efsanesi

1998 senesinde, tam da Quake II, kendisini rakipsiz olarak gördüğü tahtının sefasını sürerken, kimsenin pek bir şeyler beklemedeği Epic Megagames piyasaya Unreal'ı sürdü. Ve bunu yapmasıyla da tüm dikkatleri üzerine toplaması bir oldu. Epic'te çalışanlar, Unreal'ı geliştirmek için tam dört sene uğraşmışlardı ama ortaya koydukları oyun, uğraşılarının her saniyesinin hakkını verdiklerini apaçık ortaya koyuyordu. Unreal tam bir teknoloji şöleni ve görsel bir ziyafetti.

Zamanının tüm teknolojilerini, hatta daha son kullanıcı piyasasına sürülmemiş teknolojileri de destekleyen Unreal'ın ortaya çıkışı tam anlamıyla bir sürprizdi. Özellikle yabancı oyun dergileri ve Internet siteleri Unreal'ın yapımcısı Epic'in yapacaklarından hiçbir zaman emin olamadılar. Zira Epic'in Unreal'dan önce yaptığı en başarılı oyunu Jazz Jack Rabbit isimli sevimli platform oyunuydu. Fakat Epic herkesi şaşırttı.

Evet, Unreal'in grafikleri gerçekten muhteşemdi ve o zamana kadar görülmüş hiçbir şeye benzemiyordu. Fakat tek kişilik oyunun monotonluğu kendisini kısa sürede hissettirince, Unreal için de büyük sorunlar başlamış oldu. Öncelikle oyunun tek kişilik bölümleri ilk iki üç bölüm dışında monoton geçiyordu ve oyuncular herkesi vurmaya dayalı bu oynanışı uzun senelerden beri tanıyorlardı. Tek kişilik oyunları bırakıp çoklu oyuncu modunda Internet üzerinden oynanmaya kalkışıldığında ise, devasa ping rakamlarından bir türlü kurtulamayan Unreal asla iyi bir tercih olmuyordu. Bırakın Internet'i, network üzerinde bile oyunun yeterince hızlı çalıştığı söylenemezdi. Fakat tüm bunlar, Epic'in ürettiği muhteşem oyun motorunu pazarlamasına engel olamadı. Pek çok oyun yapımcısı firma, Unreal motorunun kaynak kodlarını satın aldı ve bu motor üzerine kendi oyunlarını geliştirmeye başladılar. Aynı senenin sonlarına doğru piyasaya çıkan, gelmiş geçmiş en iyi FPS oyunu Half-Life ise birden bire ortalığı alt üst etti. Senaryo'nun ve konunun işlenişinin bir FPS oyunu için bile ne kadar önemli olduğunu herkese gösterirken, yapay zekasının kalitesiyle de aksiyonun tadından bir an bile taviz vermeyen Half-Life Unreal'ın çok üzerinde bir yerlere, FPS oyunları için yeni standart çıtaları koydu.

1999 senesi Quake III'ün çıkışının heyecanla beklendiği sene oldu. Tüm Quake fanatikleri heyecan içinde Quake'in üçüncü kere geri dönüşünü beklerken, gizliliği ve sessizliği çalışma prensibi edinmiş Epic'tekiler, Quake III Arena'ya rakip olacak, hatta onu silip süpürecek online oyun Unreal Tournament üzerinde çalışıyorlardı. Unreal Torunament, ilk oyunda yapılan hatalardan ders alınarak yapılmıştı. Online kabiliyetleri çok fazlaydı. Grafikler geliştirilmiş, karakter modelleri daha gerçekçi bir hale getirilmiş, oyunun çoklu oyuncu moduna yığınla özellik eklenmişti. Sonuçta (özellikle biz GamePro editörlerine göre) Unreal Tournament Quake III Arena'yı her yönüyle ezdi geçti.



BACK IN BLACK

Twisted Metal, Twisted Metal: Black ile karanlık geçmişine geri dönüyor–ve serinin muhteşem günlerindeki yaratıcı takım bir kez daha kontrolü ele aldı–GamePro da bir test sürüşü için direksiyon başına oturdu. *Dan Elektro*

Geçmişe dönüldüğü halde ne zaman kendinizi gelecekteymiş gibi hissedersiniz? Sony'nin Twisted Metal oyunundayken. Şimdi seri Twisted Metal: Black ile birlikte PlayStation 2'de yeniden doğuyor. SingleTrac'in TMI & TM2 takımlarındaki orijinal üyelerin çoğunun bulunduğu bir yapımcı serinin temelindeki araba-savaşı konseptini yeniden ele almaya çalışıyor–sonuçta 120 mph ve saniyede 60 frame'lik bir geleceğe dönüş yolculuğuna çıkmaya hazırlanıyoruz.



"PS2'nin kapasitesi ile birlikte daha büyük bir hikaye anlatabiliriz" diyor Ingocnito'dan Scott Campbell. "Bunu yapabilecek tüm elemanlar elimizde var"

Yeni Eskiler

Bu sefer, TM yarışındaki tüm katılımcılar Blackfield Asylum'un en iyilerinden seçiliyor. Outlaw, Spectre, Roadkill ve Sweet Tooth gibi eski favoriler arenaya geri dönerken, eski araçların bazıları yeni sürücülerle geliyor: Suratındaki korkunç yarasıyla ölümcül coupe Crazy 8'in No Face'i; Cenaze arabası kullanan ve karanlık intikamın peşindeki Sad Sally; El Camino'sunun kaputundan bomba fırlatan Preacher–Brimstone gibi; saplantılı babası tarafından yüzüne kalıcı bir biçimde yerleştirilen porselen maskesinin arkasından Darkside'ı kullanan Doll Face; ve her zaman "hep bir nedime, asla gelin değil–ve bazen de bir katil" tabirini canlandıran Bloody Mary. TM'in eski günlerinde tutulanlardan bazıları gizli karakterler olarak karşımıza çıkacak. Toplamda ise en azından 15 oynanabilir çatlak.



Tüm oyuncular gelen saldırılardan korunmak üzere zıplama hareketi yapabilecekler.

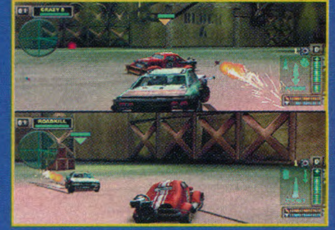


Twisted Metal: Black araba-savaşı şampiyonunu klasik karakter cazibesi, çılgın bir frame rate ve kaputun altında kükremek için hazırda bekleyen PS2'nin gücü ile birlikte eski zamanına götürüyor.

Sürüş Gücü

Turnuva yaratıcısı Calypso'da geri dönecek olanlar arasında ve bir kez daha büyük ödülü veriyor: kazanan her ne isterse istesin, ne kadar ahlaksız olsa bile. "Bu hala şişedeki cin," diyor Twisted Metal: Black'in direktörü ve yönetici dizayncası Dave Jaffe. "Sadece daha karanlık bir şişedeki daha karanlık bir cin."

Preview versiyonunda katılımcıları görsel olarak motive eden bu cin korku dolu sinematikleriyle kendini gösteriyordu. Önceden render edilmiş görüntülerde her karakterin hikayesi ve tek kişilik campaign'lerdeki nihai kaderi anlatılacak. Kişisel hikayeler gizli fakat Mr. Grim ve Sweet Tooth'un hikayeleri ile ilgili küçük açıklamalar, çizgi roman yazarı Paul Jenkins'in (Witchblade, Inhumans, Hellblazer) ürpertici diyalogları ne kadar kaliteli olduğunu ortaya çıkardı.



Black'in silahlığında güçlü füzeler, ateşli füzeler, güdümlü füzeler, patlayan benzin kutuları ve her karakteri özgü özel saldırılar bulunuyor.



Crazy 8'in özel yıldırım saldırısı bir rakibe doğru odaklanabilir–ve eğer isabet ederse ağır bir darbe yapabilir.

Kükreyen Savaş

Daha derin karakter gelişimiyle birlikte Twisted Metal: Black yetenekli oyuncuları daha zengin bir oynanış ve silahlarla ödüllendirecek. Yeni oyuncular ise hareket eden her şeyi havaya uçurmaktan hoşlanacaklar. Oyun ayrıca kompleks bir kombo sistemini de getiriyor: çoğu silah için alternatif ateşlemeler ve tecrübeli oyuncular için yeteri kadar yeni teknik. Ayrıca dövüş oyunlarındakilerine benzeyen gizli hareketler de gelecekler arasında. Aslında Jaffe oynanışı "Street Fighter, araba karışımı bir deathmatch" olarak tanımlıyor.



Mr. Grimm motoruyla birlikte geri dönüyor–ve bu sefer oyuncular onun kimin kafatasını kask olarak kullandığını öğrenecekler...





Mr. Grimm'im motosikleti bir çekici, spor araba, SUV, cenaze arabası ve diğer ağır silahlı araçlarla savaşabilecek.



Dört kişilik karşılaşmalar–co-op, takım oyunu, three-on one da dahil– 60 frame ile fırtına gibi esecek.



Black 20 deatmatch bölümü sunacak. Bunların bazıları tek kişilik oyun arenalarının revize edilmiş hali fakat çoğu yeni tasarlanmış alanlar olacak.


Duman, parçacık, ışık ve hava efektleri 128 bit'lik katliamı zirveye taşıyacak.

Oynanış–yapımcıların her zaman en çok önemsedikleri olgu– çok hızlıydı. Güdümlü füzeler gibi yeni silahlara ek olarak patlayan benzin tenekeleri, seken mermiler ve karaktere özel saldırılar, mermi kusan helikopterler gibi her bölüme özgü silahlar bulunuyor. Metal ayrıca dondurma ve görünmezlik gibi enerji-tabanlı saldırılarda içerecek. Bunların yanında karşıdaki oyuncu manuel olarak görünürde tutulduğunda daha fazla zarar veren yetenekli silahlar da bulunacak. Arcade fizikleri sürüş gerçekçiliğindeki eğlenceyi artırmak üzere geri dönüyor. Jaffe "Bu Gran Turismo değil ve zaten olması da beklenmiyor" diyor.


Black'in bölümleri muazzam büyük–o kadar ki oyuncular birbirlerini bulamadıklarından bazı bölümlerin küçültülmesi gerekiyor!

Tekerlekli Cehennem

Sürücüler hapishanede, hurdalıkta, çatı tepelerinde, varoşlarda ve Rumble City'nin merkezinde kapışıyorlar. Zaten çok büyük olan bazı bölümler daha da genişletilecek–mesela savaş devam ederken duvarlar devrilerek ekstra alanlar, power-up'lar ve düşmanlar ortaya çıkacak. Ful trafik ve yayalarla dolu normal yaşamın sürdüğü bölgelere ek olarak bölümlerde karşınıza çıkacak her şeyi parçalayabileceksiniz. Ve, evet, yayalarla dalga geçilebilecek.


Sweet Tooth'un dev tavanı önceki oyunlarda oyuncuların görüşünü engelliyordu. Bu yüzden Incognito Twisted Metal: Black'de bunu şeffaf yapıyor.

Görsel olarak Twisted Metal: Black'de her şey kusursuz olacak. Etkileyici gerçek zamanlı ışıklandırmalar ve yağmur, gün doğumu gibi hava efektleri şimdiden hazırlanmış durumda. Savaşlar ve yoğun patlamalar PS2'de şimdiye kadar görülmediği kadar ateşli. Preview versiyonunda bile bölünmüş ekranda dört kişilik multiplayer aksiyonu 60 frame'de ilerliyordu. En sıkı seçeneklerden biri de tek kişilik bölünmüş ekran modu. Bu modda ekranın üst yarısında arkadan görünüş, alt yarısında ise standart önden görünüş bulunuyor. Böylece arkadan gelen tehlikeleri rahatlıkla görebileceksiniz (bu görüş açıları isteğe göre değiştirilebiliyor.). Zaten iyi olan kontroller daha da iyileştiriliyor. Her iki analog çubuk ile direksiyonun yanında gaz/fren kontrolü yapılabilecek. Bazı sesler üzerinde hala ince ayarlar yapılıyor ama motorların kükremeleri ve alevli patlamaların gümbürtüleri zaten çok iyi.


Twisted Metal: Black'deki sis grafiksel hataları örtmek için değil, sadece bir hava efekti olarak var, gerçekten!

Kara Büyü

Tüm parçalar şimdi birleştiriliyor ve artık bundan sonra piyasaya çıkış tarihi olarak belirlenen Hazirandan önce gerekli cilalar ve dengeler yapılacak. Bu noktada bir problem daha var: İlk iki oyuna seven fakat daha sonra Twisted Metal serisinin üçüncü ve dördüncüsüyle (989 Studios tarafından yapılmıştı) hayal kırıklığına uğrayan hayranlar. PS2'nin gücünün cazibesiyle birlikte bu eski grubun ilgisini tekrardan nasıl çekebilirsiniz? Incognito'nun kurucusu Scott Campbell buradaki sırrın orijinal takımın varmak istedikleri yerin vurgulanması gerektiğini belirtiyor. "Ben Twisted Metal 2'den kaldığımız yerden devam ettiğimizi düşünüyorum ve orijinal fikirleri öncesinden aldık–"En iyi araba savaşı oyunu nedir?" diyor Scott. "Biz geriye dönüp tüm bölgelerdeki problemleri düzelttik ve hayranlara istediklerini vermeye çalıştık–ve her şeyi bir adım öteye taşıdık"




Oyuncular arabalarından inip ellerinde tabanca yaya olarak devam edebileceklerdi fakat bu oynanışın hızını düşürdü. Bu fikir Sad Sally'nin fırlayan koltuk saldırısına dönüştü.


"Oyundaki dünyaların canlanması için çok uzun zaman harcadık" diyor direktör Dave Jaffe ve bu hep karakter gelişiminde hem de yaya ve trafik akışı gibi çevresel faktörlerde kendini gösteriyor.


Twisted Metal: Black'de oyuncular patlayan benzin kutularını birkaç şekilde kullanabilecekler–en eğlencelisi ise bir yere attıktan sonra komut vererek patlatmak.

BIONICLE



LEGO TECHNIC

www.bionicle.com

E3kstraeğlence!

Yeni nesil konsollar PS2, Xbox ve Game Boy Advance de dahil olmak üzere E3'te tanıtılacak olan oyunların 22 sayfalık önbakışlarına dalıyoruz. Arkanıza yaslanın ve eğlencenin tadına şimdiden varın!

XBOX - XBOX - XBOX - XBOX - XBOX - XBOX - XBOX - XBOX - XBOX - XBOX - XBOX - XBOX - XBOX - XBOX - XBOX - XBOX

WWF Raw Is War

DAN ELEKTRO

Yapımcı ve yayıncı: THQ

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Gerçeğinden Daha İyi

Güreş hayranları, federasyonun Microsoft'un yeni makinesinde gözükmesini şimdiden heyecanla bekliyor. THQ erkenden çok fazla ayrıntı vermek istemiyor ama firma Xbox ringine çok güçlü bir rakiple girmeye hazırlanıyor. Görsel olarak Xbox'ın chipset'i ortalığı kavurmaya hazır. Bu yüzden olabildiğince foto-gerçekçi bir oyun bekleyebilirsiniz. Buradaki render edilmiş karakterlerin gösterdiği gibi–30 civarında süperstar– detay seviyesi gerçekten harika olacak; ayrıca yüzler bu son oyunda oyuncuların düşüncelerini açıkça ifade edecek. "Süperstarları ve arenaları, tanıtımda görüldüğü kadar gerçekçi olması için yoğun bir efor sarf ediyoruz" diyor oyunun yapımcılarından Yasutaka Asakura. "Ve Xbox'ın daha önce yapılamayanları yapmamızı sağlayacağını hissediyoruz." Ekranda aynı anda daha fazla güreşçi belirecek. Saniyede 60 frame'le ilerleyen gerçekten kavgacı bir güreş heyecanı için hazır olun.

Şu Mikrofonu Ver!

Geliştirilenler arasında oyundaki yorumlar da bulunuyor. Çoğu güreş sever SmackDown'da oyun içi anonsları kaçırdılar ve Asakura bu özelliğin düzeltileceğini söyleyerek hayranları rahatlatıyor. "Ringdeki anonsçuların giriş ve zafer anonsları şu anda planlanıyor" diye açıklıyor. "Ayrıca anonsçular masalarında duracak ve duruma göre ringin içinde ve dışında olacaklar." Güreşçilerin konuşup konuşmayacaklarını ise daha sonra öğreneceğiz.

Dejenerasyon Xbox

THQ şimdi herhangi bir online eleman planlamıyor–yapımcı "güreş oyununun çekirdeğine odaklanmış durumda" ve akıcı karakter animasyonları üzerinde çalışıyor. Çoğu hayran, oyunun ekstralarla doldurulması yerine temelin iyi ayarlanmasının çok daha önemli olduğunu kabul edecektir. Raw Is War'da üzerinde çalışılacak daha çok şey var. Bu yüzden daha fazla ayrıntı için E3 sonrası haberleri bekleyin.

Project Gotham

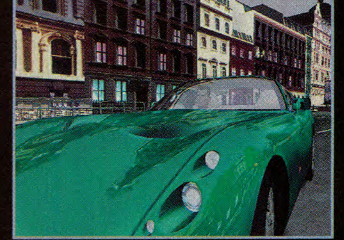
FOUR-EYED DRAGON

Yapımcı: Bizarre Creations/Yayıncı: Microsoft

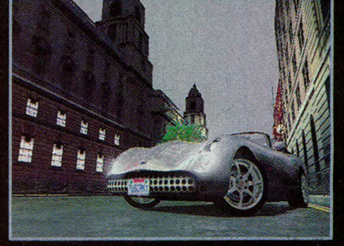
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Bu güzel sürücünün fotoğrafları size tanıdık gelmiyorsa, belki Project Gotham oyununun yapımcısının bir önceki oyunu gelebilir: Bizarre Creations, Dreamcast'deki Metropolis Street Racer'ın arkasındaki aynı usta-fikir. Ve benzerlikler bununla bitmiyor. MSR'da olduğu gibi, Project Gotham'ın oynanışı Kudos ödül sistemi üzerine kurulu: Oyuncular sürüş yeteneklerine ve başarılarına göre ödüllendirilecekler. Ayrıca Londra, Tokyo, San Francisco ve New York caddelerinde 20 süper aracı (bunların neler olduğu henüz açıklanmadı) kullanacaksınız. Her bölgede o yere özgü gerçekçi hava koşulları sürüşü etkileyecek. Ayrıca üç oyuncuya kadar çoklu oyun oynanabilecek. Xbox'ın çıkışıyla birlikte bu muhteşem görünüşlü yarışçıya kavuşacağız.









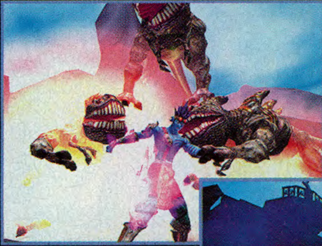
Azurik: Rise of Perathia

FOUR-EYED DRAGON

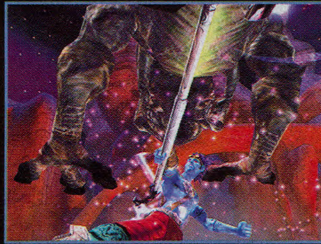
Yapımcı: Adrenium Games/Yayıncı: Microsoft

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

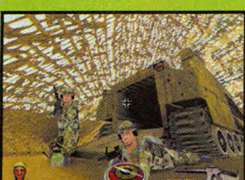
Azurik olarak Perathia dünyasında kutsal elemanları–ateş, su, toprak ve hava– korumaya yemin edeceksiniz. Gerçekleşmekte olan bir kehanet sizi gezegenin altı bölgesine gitmeye zorlayacak. Neyse ki bu gezegenin yok olmasını durdurabileceksiniz. Savaşınızda size yardımcı olmak üzere, elementlerin güçleriyle donatılacaksınız ve sezgisel kontrollerin de yardımıyla saldırı güçlerinizle kalkanlarınızı saniyenin küçük bir bölümünde kullanabileceksiniz. Yalnız bu oyun sadece kas gücüne dayanmayacak: Bu macerada zekanızla küçük yaratıkları halledebileceksiniz. Bu yaratıklar sadece bazı zayıf yönleri bulunduğunda ve ortaya çıkarıldığında etkisiz hale getirilebilecek.











Ghost Recon
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



4x4 Evolution
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



Ultimate Fighting Championship: Throwdown
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği



Tony Hawk's Pro Skater 2X
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Metal Gear Solid X
Piyasaya çıkış tarihi: 2002

SSX
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

Unreal Championship
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

Silent Hill X
Piyasaya çıkış tarihi: 2002

Halo

FOUR-EYED DRAGON

Yapımcı: Bungie Software/Yayıncı: Microsoft

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



Temelde PC ve Mac'ler için hazırlanan Halo, şimdi de Xbox'da boy göstermeye hazırlanıyor ve bu bilim-kurgu shooter'ın şimdiden neler getireceğini tahmin etmek zor değil. Bu sayfada göreceğiniz resimlerin etkileyiciliğini göz önüne aldığımızda sıkı bir oyunla karşılaşacağımız bir gerçek.

Halo'da gizemli bir uzaylı neslini–Covenant– avlayacaksınız. Görevleriniz arasında düşman karakollarına saldırma, ileri teknolojiler için laboratuarları basma ve zor durumdaki müttefikleri kurtarma bulunacak. Halo'nun en önemli bölümü ise bu görevleri nasıl ele alacağınız olacak. Ayaklarınız üzerinde savaşmanın yanında uzay hovercraft'ları, buggy'ler, tanklar vs. gibi araçları kullanarak da savaşabileceksiniz. Ayrıca, multiplayer oyunlarında bir takım kurabilecek, bir rol seçip kooperatif olarak deatmach tarzında veya tek kişilik görevlerde bir arkadaşınızla yine kooperatif olarak savaşabileceksiniz.













Bounty Hunter

FOUR-EYED DRAGON

Yapımcı: Warthog/Yayıncı: Crave

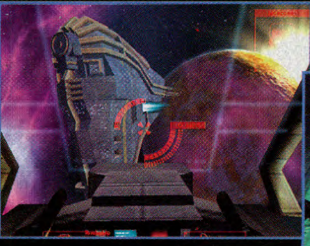
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



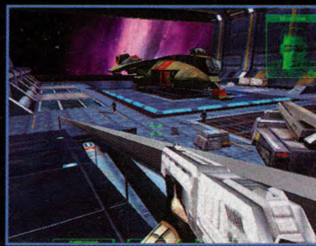
Oyunda, 800 yıl ileri bir zamanda, insanların ve uzaylı ırkların dünya ve diğer yıldız sistemlerinde birlikte yaşadığı zamanda para avcısını, Ranger'ı oynayacaksınız. Amacınız: Genelde suçluların, bazen de çok fazla şeye tanık olan suçsuz insanların başını getirmek üzere yaptığınız kontratlarınızı yerine getirmek. Ayrıca mesleğiniz hayatınızı hayal kırıklığına uğratan sorulara cevap bulmak üzere sizi karmakarışık geçmişinize götürecek.



Bouny Hounter'daki oynanış first person savaş ile uzay-uçuş aksiyonu karışımı olacak. Araçsızken farklı ırklarla etkileşeceksiniz. Bu gruplar sizin onlardaki itibarınıza göre tepki verecekler. Savaşlar sırasında düşmanlar sayılarına, silah tiplerine, zırhlarına vs. gibi özelliklerine göre dövüş stillerini ayarlayacaklar. Bir pilot olarak farklı araçları kullanırken ve egzotik yaratıklara binerken zırhlarınızı ve uçuş kontrollerinizi yöneteceksiniz. Bu gelecekte geçen macerada sürükleyici bir hikaye ve bol aksiyon bekleyebilirsiniz.











Malice
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



Blood Wake
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



Battlefield: 1942
Piyasaya çıkış tarihi: 2002'nin İlk Çeyreği



Test Drive
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği



Shrek
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

Nightcaster

FOUR-EYED DRAGON

Yapımcı: VR-1 Entertainment/Yayıncı: Microsoft

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Bu third person action/adventure'da dünyayı sonsuz bir geceden kurtarmaya çalışan acemi bir şövalyenin, Arran'ın rolünü alıyorsunuz. Bu oyunun eşsiz tarafı kontrolleri olacak: Her iki analog pad'i kullanarak Arran'ın hareketlerini, sihirli küresi hariç, kontrol edeceksiniz. Sihirli küresini ise düşmanlara saldırmak üzere hedef sistemi olarak kullanacaksınız. Daha iyisi ise, Arran'ın çıraklıktan ihtiyar bir ustaya doğru yaşlanacak olması.

Medal of Honor: Allied Assault

AIR HENDRIX

Yapımcı: 2015 & EA LA/Yayıncı: Electronic Arts

Piyasaya çıkış tarihi: 2002 Şubat

Birkaç PS2 oyunuyla birlikte, EA'nın süper Medal of Honor serisi, Medal of Honor: Allied Assault'la (Kasım ayında piyasaya çıkacak olan PC versiyonunun aynısı) gelecek yıl Xbox'a çıkarma yapmaya hazırlanıyor. Ünlü 1st Ranger Battalion'un teğmeni Mike Powell'ın kahramanlıklarını konu alan Allied Assault'da, 20 görev boyunca Omaha Plajına inme, Remagen'daki köprünün korunması, Norveç'deki Nazi üslerine saldırmak gibi görevleri yerine getireceksiniz. Eğer Allied Assault, atalarının performansına yaklaşabilirse, Xbox oyuncuları çok iyi bir action/combat tecrübesi bekleyebilirler.

Not: Buradaki görüntüler PC versiyonundan.

Oddworld: Munch's Oddysee

FOUR-EYED DRAGON

Yapımcı: Oddworld Inhabitants/Yayıncı: Microsoft

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Oddworld serisinin bu üçüncü macerasında Abe'in hapsedilen annesini kurtarmak üzere hem Abe'i hem de Munch'ı kontrol edeceksiniz. Oyunu tamamlamak için Abe ve Munch'ı kooperatif kullanmalısınız; Abe uzak bölgelere tırmanabilir ve düşmanların ruhunu kontrol altına alabilirken Munch da yüzebilir ve Sonar Plug'ını kullanarak Sloggy'lere saldırabilir. Oddworld: Munch's Oddysee geleneksel neşeli seslendirmelerini ve aksiyonunu devam ettirecek.

Mad Dash Racing
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Simpsons Racing
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Loons Fight for Fame
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

Tyco R/C
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Kengo
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

Project Dragonfly
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

Tetris World
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

Obi-Wan
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

MAJOR MIKE

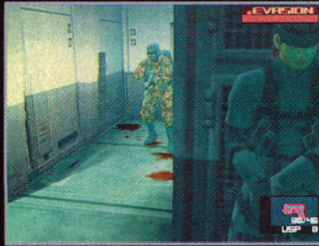
Yapımcı: KCEJ/Yayıncı: Konami

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Kutu Geri Döndü



Geçen yılki E3'te tanıtılan oyunların en büyüklerinden biri Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty idi–oyun oynanamıyordu ama oynanışa ait bir sinema kalabalık bir topluluğu Konami'nin standına çekti. Şimdi oyunun oynanabilir bir demosunun Zone of The Enders'la birlikte gelmesi planlanıyor. Demo çok uzun değildi ama Solid Snake'in yapabileceklerini–birçok yeni yeteneğe sahip– düşman A.I.'sinin ne derecede olduğunu çok iyi gösteriyor.



Kutsal Gemi

Demo'da, tüm aksiyon New York'daki George Washington köprüsünden yeni çıkan bir yakıt tankeri üzerinde geçiyor. Göreviniz, mümkün olduğunda az dikkat çekerek gemiye sızmak. Sıkı kontroller görevinizde size yardımcı oluyor ve PlayStation'daki Metal Gear'ın sadık hayranları bile birkaç yeni teknik bulacaklar: korkuluklardan sarkmak, işi bitirilmiş düşmanları kaldırıp götürmek, silahları first person açısıyla kullanmak, dolaplarda saklanmak ve yerde yuvarlanmak gibi. Hatta bazı düşmanların elindekilerini "çalabileceksiniz". Oyundaki eğitim bölümünde Snake'in değişik hareketleri ve ileri düzey teknikleri çok iyi bir şekilde gösteriliyor.



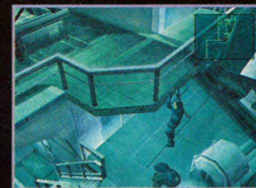


Solid Snake, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ile–Konami'nin popüler oyununun PlayStation 2'deki ilk versiyonu– aktif göreve geri dönüyor.

Beklentilerle Buluşma



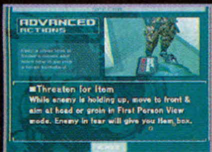
Görsel olarak MGS2 yüksek detaylı grafikleri ve muhteşem özel efektleriyle şok ediyor. Işıklandırmalar özellikle dikkat çekiyor ve oynanışı etkiliyor: Mesela, yaklaşan düşmanları gölgelerini görerek veya silahlarındaki fenerlerinden fark edebileceksiniz. Sesler de muhteşem tabi; çok çeşitli patlamalar, iyi seslendirilmiş karakterler için teşekkürler. MGS2'nin halen altı aylık bir süresi var ama çıktığında tüm beklentileri kolaylıkla sunacak gibi gözüküyor.









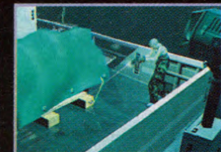










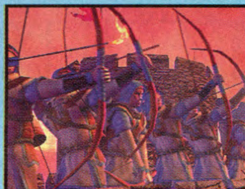




Medal of Honor: Fighter Command
Piyasaya çıkış tarihi: 2002



Medal of Honor: Front Line
Piyasaya çıkış tarihi: 2002 Şubat



Legion: Legend of Excalibur
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



Monster Rancher 3
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Off-Road Thunder
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

Viper Heat
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Road Rash
Piyasaya çıkış tarihi: 2002

Shadow Man 2
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

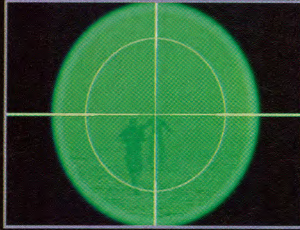
Red Faction

BY UNCLE DUST

Yapımcı: Volition/Yayıncı: THQ

Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Köpekleri Salın



THQ'nun first person shooter'ı Red Faction etkilemeye devam ediyor. Genişletilmiş preview versiyonu bir düzine bölümle birlikte tüm silahların tadına bakabildik. Faction mutlaka alınması gereken bir PS2 oyunu olmaya hazırlanıyor.

Bu oyunun en büyük cazibesi Geo-Mod ortamları olacak. Bu ortamlarda yolunuza çıkan her şeyi havaya uçurabileceksiniz–kilitli kapılar ve nöbetçi kulelerinden düşmanlarınızın gizlenmek için kullandıkları kayalara her şey. Fakat oyunun hikayesinin yavaş yavaş birleşmesiyle birlikte Red Faction'ın ileri-oyun teknolojisinden daha ön plana çıkacak gibi gözüküyor.







Sadece bir shoot-em-up değil– Red Faction'ın tek kişilik oyunu dinamik bir hikaye, tonlarca zorlu görev ve ilginç karakterler içerecek.





Mükemmel

Oyun mars'ta, Ultor firması ve onların işçileri olan madenciler arasında patlak veren devrimle başlıyor. Hemen ardından kan dökülüyor ve kargaşa başlıyor. Bu noktada size (içeride yardımcı olacak arkadaşlar bulunacak) maden bölümleri ve Ultor firmasının binaları arasında ilerlemek kalıyor. Amacınız pek de kazanma şansı olmaya madencilere yardım etmeye çalışmaktan başka bir şey değil.

Etkileyici ışık ve silah efektlerinden seslendirme ve kulakları sağır eden patlamalara Red Faction'ın görüntü ve sesleri şimdiden çok güzel. Müthiş bir mühimmat, sağlam kontroller, ilginç (ve çok uzun) bölümlerle Red Faction yüksek ses çıkartacak gibi. Yaklaşan devrim için kendinizi hazırlamanın zamanı geldi.





















No One Lives Forever
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği



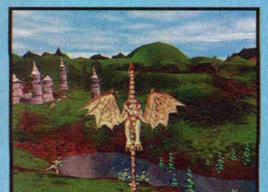
Silent Hill 2
Piyasaya çıkış tarihi: Ekim



Star Trek: Voyager—Elite Force
Piyasaya çıkış tarihi: Eylül



Armada 2: Exodus
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



Dragon Wars of Might & Magic
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Legacy of Kain: Blood Omen 2

JAKE THE SNAKE

Yapımcı: Crystal Dynamics/Yayıncı: Eidos
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



Bazen kötü olmak iyi olmaktan çok daha eğlencelidir ve Kain'den daha kötüsü de yok. Blood Omen'in vampir efendisi Kain, kurtuluşu için ölmek yerine terör estirerek Nosgoth dünyasına hakim olmayı seçti. Omen'in (Legacy of Kain yan oyundu, devam değildi) devamı olan bu action/adventure Omen'in 100 yıl sonrasında geçiyor ve esrarengiz bir güç Kain'in tüm güçlerini yok etti ve tüm vampirlerini öldürdü. Kain'i third-person açısıyla kontrol ediyorsunuz ve karanlık yönetiminizi geri almak için doğaüstü yeteneklerinizi tekrar kazanırken gotik mekanların gölgelerinde durmak zorundasınız.



Blood Omen 2 akıllı karakter ve hızlı, eksiksiz dövüş kontrolleriyle derin bir dünya vaat ediyor. Kain bahtsız insanların arkalarından sinsice yaklaşabilecek, onların kanları için parçalayabilecek veya bir kılıçla öldürebilecek. Fakat çok dikkatli olmalısınız–eğer insan avınız korkunç vampirin yaklaştığını görecek olursa, kaçıp çığlık atarak yardım isteyecekler. Bu oyun yeniden dirildiğinde kan tekrar akmaya başlayacak.









Dead to Rights

FOUR-EYED DRAGON

Yapımcı ve yayıncı: Namco
Piyasaya çıkış tarihi: 2002'nin İlk Çeyreği

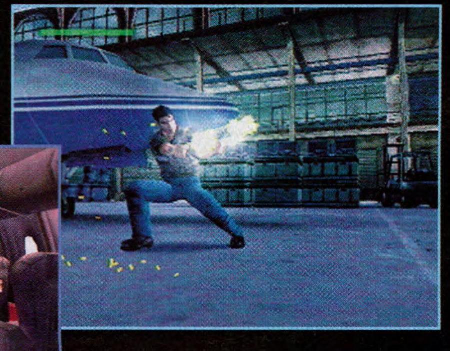




Bu third-person action/adventure oyununda, babasını öldüren serserileri arayan intikam dolu bir polis olan Jack Slate'in kahramanlıklarını takip edeceksiniz. Oyunu ilk demolarından biri nelerle karşılaşacağımızı ortaya çıkardı: John Woo tarzı bir sinematik, WinBack'in hızlı oynanışı ve Oni'nin birebir karşılaşmalarının bir kombinasyonu. Ortaya bol miktarda ateşli silah, yumruk ve şiddetli aksiyon içeren yüksek oktanlı bir heyecan çıkacak.

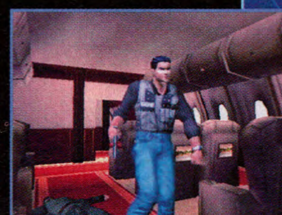


Dead to Rights'ın en önemli özelliği Granite City olarak bilinen çok güzel bir yeri barındırması. Burayı araştırarak bol miktarda bulmaca ve mini-oyunla karşılaşacaksınız. Ayrıca hareket ederken düşman vücutlarının farklı bölgelerine hedef alma yeteneğiniz olacak. Küçük bölümlerinde bile, Namco'nun ürünü, çok heyecanlı bir macera sunmak üzere doğru yoldaymış gibi gözüküyor.











Commandos 2
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs



Legacy of Kain: Soul Reaver 2
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz



Project Eden
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs



Resident Evil Code: Veronica X
Piyasaya çıkış tarihi: Eylül

Tomb Raider Next Generation (Şimdilik)
Piyasaya çıkış tarihi: 2002

007 Racing
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

SSX: DVD
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Dynasty Warriors 3
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Grand Theft Auto 3

FOUR-EYED DRAGON

Yapımcı: DMA Design/Yayıncı: Rockstar Games

Piyasaya çıkış tarihi: Ekim



Gangster dünyasını çekici bir hale sokan seri bu sefer tamamen 3D olarak geri dönüyor. GTA caddelerinin acemileri için hatırlatalım, Grand Theft Auto'da oyuncular, çok büyük bir şehirde hem insanları hem de araçları soğukkanlı bir biçimde kaldırıyor. Bir yandan da yer altı dünyası için yasal olmayan işler yapıyor. Bu yeni oyunda, bir banka soygunu sırasında yakalanmanızı sağlayan eski partnerinizle kız arkadaşınızdan intikam almaya çalışacaksınız. Oyun daha lineer olacak, kazanmanın tek yolu hikayeyi takip etmek–saygı kazanmak ve gangster dünyasında yükselmek. Ekstra para için tonlarca ek işe girişeceksiniz ve tabi ki araçları da çalabileceksiniz–hatta botları, helikopterleri ve uçakları bile.

Grafik ve hikayedeki gelişmelerle birlikte GTA3 ayrıca başka çekici özellikler sunacak: Mesela günün hangi saatinde olduğunuz görevinizi etkileyecek. Caddeler gün içinde işçilerle doluyken gece hayatına takılanlar ve evsizler de geceleri dolduracak. Trafiğin en yoğun olduğu zamanlarda şehrin bazı bölgelerine gitmek daha zor olacak. Ayrıca yağmurlu havalar görüşü ve arabanın kontrolünü etkileyecek.









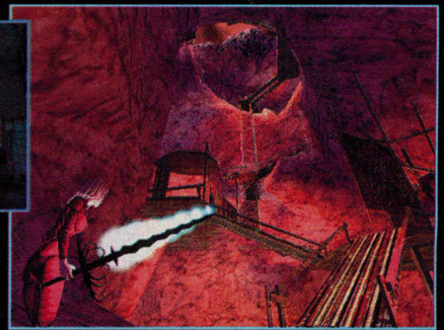
The Lost

FOUR-EYED DRAGON

Yapımcı: Irrational Games/Yayıncı: Crave Entertainment

Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Üçüncü Çeyreği





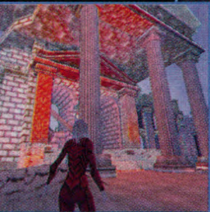
Dante'nin Inferno'sundan esinlenen The Lost, size modern zaman cehenneminde bir tur attırıyor, gerçekten. Hikaye bir tıp öğrencisi, genç anne ve gündüzleri garsonluk yapan Amanda etrafında dönüyor. Başka bir dünyadan gelen gizemli bir karakter onunla kontak kurarak can sıkıcı olan hayatına alternatifle sunar. Bu 3D korku/hayatta kalma macerasında, korkunç yaratıklarla (bunlar insanı ürpertiyor) dövüşerek cehennemin doku bölgesini geçeceksiniz. Bu yaratıklarla uğraşırken 70 adet nesne ve silah kullanacaksınız. Ayrıca oyunu aralarında geçiş yapabileceğiniz dört karakterle de oynayabileceksiniz: Amanda, Corruption, Shadow ve Light. Tüm umutları bir yana bırakın, evet küçük bir cesaretle.

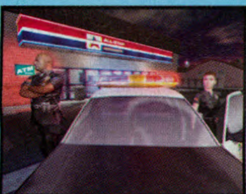




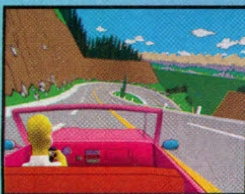








Cops
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği



Simpsons Racing
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği



Guitaroo Man
Piyasaya çıkış tarihi: Ekim



Frogger: The Great Quest
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

Gundam (Şimdilik)
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

Dragonball Z
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Tenchu 3
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Escape From Monkey Island
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 İlkbahar

Spider-Man 2

MAJOR MIKE

Yapımcı: Vicarious Visions/Yayıncı: Activision

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

"Spider-Man, Spider-Man..." gerisini biliyorsunuz. Spider-Man daha fazla üç boyutlu örümcek macerası için sallanarak konsol sistemlerine geri dönüyor. Spider-Man 2, orijinal oyunun motorunu kullanacak fakat örümcek-kafa yeni hareketler, gelişmiş dövüş teknikleri, daha güçlü ve çeşitli ağ saldırıları ile çok etkili kombolara sahip olacak. Oyun ayrıca yepyeni bölümler, eğitim görevler, kafa karıştıran bulmacalar ve Spider-Man aleminden değişik kötü adamlar sunacak. Oyunun ilk ekran görüntülerine dayanarak, ilk Spidey'in hayranları bu ikinci maceraya balıklama dalacak gibi gözüküyor.

X-Men: Mutant Academy 2

MAJOR MIKE

Yapımcı: Paradox/Yayıncı: Activision

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

X-Men: Mutant Academy 2, Marvel evreninden meşhur mutantları getiren geçen yılın birebir dövüş oyununun devamı olacak. Mutant Academy 2'de dövüşçü sayısı altı tanesi yeni olmak üzere 16'ya çıkartılıyor. Ayrıca oyun yepyeni arkaplanlara sahip olacak. Dövüş motoru da değişiklikten nasibini alıyor ve her karaktere özgün kombolarla yeni bir dövüş sistemi getirmeye hazırlanıyor. Mutant Academy bu sonbaharda yeniden açılıyor.

Monster Force
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

SpecOps: Ranger Elite
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Alone in the Dark: The New Nightmare
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Kiss Pinball
Piyasaya çıkış tarihi: Piyasada

Mega Man X6
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Lego Island 2: The Brickster's Revenge
Piyasaya çıkış tarihi: Piyasada

Lego Stunt Rally
Piyasaya çıkış tarihi: Piyasada

Men in Black
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Üçüncü Çeyreği

POSTA PULU

GAMEPRO

GAMEPRO COM.TR

İMG Bilişim Yayınları,
Örs Turistik İş Merkezi, İstiklal Cad.,
No: 251/253 Kat: 5 80060
Beyoğlu/İSTANBUL
Tel: (212) 292-8210
Faks: (212) 292-8211

POSTA PULU

GAMEPRO

GAMEPRO COM.TR

İMG Bilişim Yayınları,
Örs Turistik İş Merkezi, İstiklal Cad.,
No: 251/253 Kat: 5 80060
Beyoğlu/İSTANBUL
Tel: (212) 292-8210
Faks: (212) 292-8211

Looney Tunes: Sheep Raider

MAJOR MIKE

Yapımcı: Lyon House/Yayıncı: Infogrames
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Metal Gear Solid'in gizlilik isteyen oynanışını Looney Tunes karakterleriyle birleştirin ve işte size Sheep Raider. Bu action/adventure oyununda, temel görevi çoban köpeği Sam'dan koyun kaçırmak olan Ralp Wolf olarak oynuyorsunuz. Avınızı yakalamak için bir grup ACME ürünün yardımıyla birlikte sinsice ilerleyecek, sürünecek, uçacak, yüzecek, koyun kampına giderken izinizi kaybettireceksiniz. Sheep Raider'ın toplam 15 bölümü çizgi film görünümünde olacak ve size eşlik eden ses efektleri de Looney Tunes'dan olacak.

One Piece Mansion

MAJOR MIKE

Yapımcı ve yayıncı: Capcom
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

One Piece, Street Fighter ve Resident Evil gibi oyunlarla isim yapan firmadan geliyor. One Piece'deki amaç çok basit olacak: Kocaman bir pansiyonun yöneticisi olarak yeni odalar ekleyerek daha çok para kazanacaksınız. İnşa önemli fakat başarılı yönetim de çok önemli. Ayrıca tek tek her bir kiracının ihtiyaçlarını karşılayarak mutlu olması için çabalayacaksınız. Unutmayın, az kiracı az oda demektir ve az oda az para demektir–herhalde kaptınız. One Piece Mansion'un eşsiz oynanışıyla yakında karşılaşacağız.

Motocross Mania

MOTOCROSS MIKE

Yapımcı: Deibus/Yayıncı: Take 2 Interactive
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Popüler PC oyununun 32 bit versiyonu, Motocross Mania üç modda–Supercross, Motocross ve Freestyle– kum, çamur, hatta buz gibi farklı zeminlerde off-road heyecanı sunacak. Aksiyon yine de hep belirtilen parkurlarda geçmeyecek: Kısa yollar, gizli bölgeler ve gizli rampalar olacak. Ayrıca birçok gizli motosikletler, parkurlar ve oyundaki gösterdiğiniz gelişime göre ortaya çıkan ekstra hareketler açılacak. Motocross Mania, Take 2 Interactive'in "Got Game" dizisinde bulunacak ki böylece oyun 10 dolar civarında olacak.

Power Rangers: Time Force
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

The Simpsons Wrestling
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

Batman: Gotham City Racer
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

Time Crisis: Project Titan
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Men in Black
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

New Twisted Metal Game
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

C-12
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Tony Hawk's Pro Skater 2

DAN ELEKTRO

Yapımcı: Edge of Reality/Yayıncı: Activision
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz





Kendisi PlayStation'a heyecan getirdi ve Dreamcast'e hakim oldu; şimdi kaykayın efendisi Tony Hawk akrobatik numaralarını Nintendo 64'e getirmeye hazır gibi gözüküyor. İlk THPS'yi N64'e getiren Edge of Reality tarafından üretilen Tony Hawk's Pro Skater 2 zengin hareket arşiviyle atasına göre daha zengin bir oynanış sunacak. Oyunu Chad Muska, Steve Caballero ve tabi ki Tony gibi profesyonellerle oynayacaksınız. Daha iyisi ise oyuncular kendi karakterlerini oluşturarak New York City, Venice Beach, France, Mexico ve daha birçok yerdeki parkurlarda hünerlerini sergileyecek. Yetmedi mi? O zaman kaykay park editörünü kullanarak hayalinizdeki kaykay ortamını oluşturacaksınız. Eğer kendi efsanesini yaşatabilirse, THPS2 N64 için yapılan son büyük oyunlardan biri olabilir.











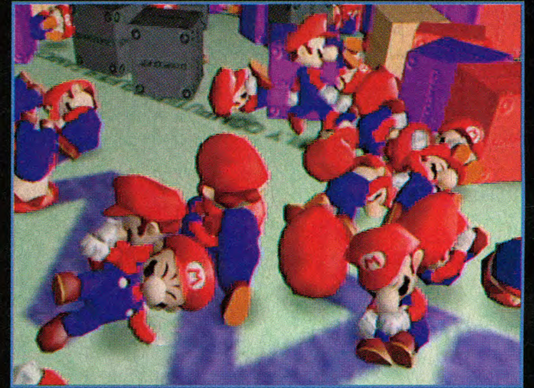




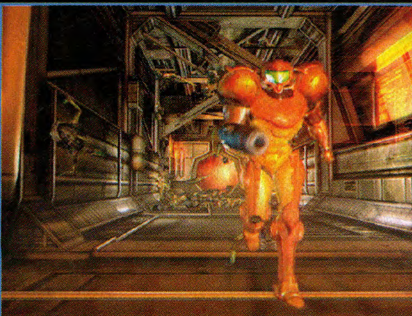
Nintendo GameCube'de Neler Oluyor?

TOKYO DRIFTER

Nintendo'nun GameCube'ü ile ilgili yeni bilgilere halen kavuşmuş değiliz. Fiyatı ve ne zaman piyasaya çıkacağı gibi unsurlar halen bilinmiyor. Cube hakkındaki bildiklerimiz şunlarden ibaret: GameCube Amerika'da ekim gibi piyasaya çıkacak ve sistemin fiyatı 150 ila 200 dolar arasında olacak. Konsol piyasaya çıktığında muhtemelen elimizde 10 oyunu bulunacak. Bilinen birçok oyun yeni yüzleriyle yeni süper-güçlü sistemde boy gösterecek. Bunların içinde Mario, Wave Race, Zelda, Metroid, Pokémon ve Perfect Dark'ın güncel versiyonları da bulunacak. Ayrıca unutulan tesisatçı Luigi'nin yepyeni maceraları da karşımıza çıkabilir. Çoğu üçüncü parti yapımcı/yayıncı destek vereceklerini söyledi–yeni "sadece yazılım" üretecek olan Sega gibi– fakat sadece birkaçı kolları sıvadı. Bu firmalardan kulağımıza çalınanlar arasında Rogue Squadron 2 ile LucasArts, Tetris World ve isimleri henüz belli olmayan farklı tarzlardaki oyunlarıyla THQ bulunuyor. Söylentiye göre Capcom'un Biohazard Zero'su (diğer adıyla Resident Evil) ve Rare'in Dinosaur Planet'ı N64 versiyonlarına son verilerek GameCube için hazırlanıyor. Baskı sırasında başka bir bilgi elimize geçmedi–bu yüzden Mayıstaki E3'te birçok şey açıklığa kavuşabilir.









Legend of Zelda, Metroid ve kardeşi Luigi gibi büyük Nintendo oyunlarını GameCube'da da bekleyebilirsiniz.

Super Street Fighter II

UNCLE DUST

Yapımcı ve yayıncı: Capcom

Piyasaya çıkış tarihi: Ağustos

Street Fighter II'nin etkileyici SNES versiyonu göz önüne alındığında, bu yeni portatif versiyon Super Street Fighter II en iyi avuçiçi dövüşçülerinden biri olabilir. Tüm klasik dövüşçüleri barındıracak olan oyun, dövüş oyunlarını zirveye çıkartan oynanışını sürdürecek. Ayrıca iki Game Boy Advance'i link yardımıyla birbirine bağlayıp bir arkadaşınıza karşı dövüşebileceksiniz.

Breath of Fire I

MAGE-OR MIKE

Yapımcı ve yayıncı: Capcom

Piyasaya çıkış tarihi: Eylül

Super Nintendo'nun en çok sevilen Role Playing oyunlarından biri mükemmel bir çevrimle Game Boy Advance'e doğru ilerliyor. Hikaye değişik güçlü ejderlere dönüşebilen yalnız bir maceracı olan Ryu etrafında dönüyor. Destansı maceraya ek olarak Breath of Fire dört kişilik gruplar oluşturmak üzere sekiz karakterle gelecek; geleneksel bir sıra tabanlı savaş sistemi. Role playing oyuncuları Breath'lerine çok yakında kavuşabilecek.

Final Fight One

UNCLE DUST

Yapımcı ve yayıncı: Capcom

Piyasaya çıkış tarihi: Temmuz

Haggar ve çetesi klasik bir 2D beat-em-up'la, Final Fight One'la geri dönüyor. Arcade'deki tüm o etkileyici saldırılar, kombo hareketleri bu yeni avuçiçi oyununda bulunacak. Ayrıca SNES versiyonunun dışında bırakılan Rolento bölümünü de içerecek. Bunlara ek olarak, Game Boy Advance link kablosunu kullanarak bir arkadaşınızla birlikte kooperatif oyunlar çıkarabileceksiniz.

Fortress
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Iridion 3D
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Kuru Kuru Kurin
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Game Boy Wars Advance (Şimdilik)
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Contra (Şimdilik)
Piyasaya çıkış tarihi: 2002

Sonic the Hedgehog
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

Army Men Advance
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

High Heat MLB 2002
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

GAME BOY ADCANCE - GAME BOY ADCANCE - GAME BOY ADCANCE - GAME BOY ADCANCE - GAME BOY ADCANCE - GAME BOY ADCANCE - GAME BOY ADCANCE - GAME BOY ADCANCE - GAME BOY AD

Chu Chu Rocket

UNCLE DUST

Yapımcı ve yayıncı: Sega

Piyasaya çıkış tarihi: Haziran



Sega'nın çılgın kedi-fare puzzle oyunu Dreamcast'deki ilk online başlıklı ve şimdi de yeni bir ilkle geliyor. Chu Chu Rocket, Haziran ayında Game Boy Advance için piyasaya çıktığında Sega donanımı olmayan bir sistem için hazırlanan ilk Sega oyunu olacak. Chu Chu maksimum dört kişiye kadar oyuncuların roket gemilerini farelerle ve görevinize mani olacak tonlarca tehlikeli engelle–kediler gibi– dolduracak. Eğer Sega bu bağımlılık yapıcı oyunu avuçiçi sisteme düzgün bir biçimde hazırlarsa oyun roket gemilerindeki fareler gibi raflardan fırlayabilir.





Rayman

UNCLE DUST

Yapımcı: Digital Eclipse/Yayıncı: Ubi Soft

Piyasaya çıkış tarihi: Haziran





Game Boy Advance için sadece NES oyunlarının geleceğini düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Ubi Soft, PlayStation hitlerinden Rayman'in yeniden ayarlanmış avuçiçi versiyonunu hazırlıyor. Oyunda zekice dizayn edilmiş 60 bölüm ve tonlarca şeytani boss bulunacak–Skops, Mr. Sax ve Space Mama gibi–Rayman avuçiçilerdeki 2D platformcuları bir adım ileri götürebilir. Ubi Soft'un bu vefakar çevrimi Rayman hayranlarına kancayı takabilir ve Game Boy Advance'deki yazılımlara zenginlik katabilir. Bunu yakalama istiyorsanız tembel vücudunuzu harekete geçirin.



Monster Rancher 3

UNCLE DUST

Yapımcı ve yayıncı: Tecmo

Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Tecmo'nun popüler Monster Rancher serisinin üçüncü versiyonu PlayStation 2 ve Game Boy Advance'e doğru yol alıyor. Serinin canavar-yetiştirmeli eşsiz oynanışın tümünü ve bazı yenilikler içerecek olan Monster Rancher 3'ün GBA versiyonu yaratıklarınızı istediğiniz yere götürmenizi sağlayacak. Elimizde oyunla ilgili fazla detay yok ama ekran görüntüleri etkileyici gözüküyor. GBA'nın Haziran ayındaki çıkışından kısa bir zaman sonra bitmiş olacak bu canavarı yetiştirmeye ve savaşmaya hazır olun.



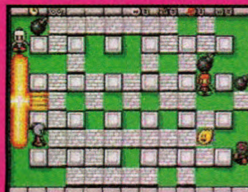








Golden Sun
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil



Bomberman Story
Target Release date: Belli değil



Napoleon
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Street Fighter Alpha 3
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Antz Racing
Piyasaya çıkış tarihi: 2001

Klonoa (Şimdilik)
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Namco Museum Advance (Şimdilik)
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Pac Man Advance (Şimdilik)
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Tactics Ogre
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Wario Land 4
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Puyo Puyo
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons

UNCLE DUST

Yapımcı: Capcom/Nintendo/Yayıncı: Nintendo

Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Nintendo, Link hayranlarını mutluluğunu sürdürmek için Game Boy Color'a iki yepyeni Zelda macerası çıkartıyor. The Legend of Zelda: Oracle of Seasons'da doğanın özünü düzeltmenizde yardımcı olacak Rod of Seasons'ı bulmaya çalıştığınız bir maceraya atılacaksınız. Rod'u kullanarak dört mevsimi değiştirebilecek, yolunuzun üzerindeki gizli bölgeleri açabileceksiniz. Ayrıca Link'in tüm silahlarını; kılıcını, sapanını, küreğini, Bombachu'sunu ve Roc's Feather'ını kullanacaksınız. Ayrıca Puzzle'ları çözmek ve düşmanları etkisiz hale getirmek için kullanacağınız 60'dan fazla büyünün de dahil olduğu bir sürü yeni nesne de olacak.



Fakat bu iki Zelda oyununun en sıkı özelliklerinden biri; bir tanesini çözdükten sonra bir diğerini oynatacak bir şifre alacaksınız. Bu şekilde daha çok büyülü nesne bulacak ve destansı macerayı daha ileri götürmek üzere hikayeyi bile değiştirebileceksiniz. Karakterler oyunlar arasında yolculuk edebilecek ki bu da yeni Zelda maceralarını gerçekten eşsiz yapıyor.









The Legend of Zelda: Oracle of Ages

UNCLE DUST

Yapımcı: Capcom/Nintendo/Yayıncı: Nintendo

Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

The Legend of Zelda: Oracle of Ages, Oracle of Seasons'dan tamamen ayrı bir macera. Burada oyuncular kendilerinin zaman ve uzayda yolculuk etmelerini sağlayacak harp of Ages'i bulmak üzere bir yolculuğa çıkıyorlar. Klasik Zelda tarzında zamanda yolculuğunuzu kontrol edecek olan harpın nasıl çalınacağını öğreneceksiniz. Oyuncular neden-sonuç ilişkilerine dayanarak bazı bulmacaları çözmek için zamanda yolculuk yapacaklar.



Her iki oyunda da Linl'e yeni karakterler katılacak. Bunların içinde kanguru Ricky, uçan ayı Moosb ve dodongo Dimitri bulunuyor. Ve bu sefer daha fazla büyülü nesne ve özel silah bulunacak. Bu iki yeni Zelda macerası arasındaki özel ilişki şüphesiz Link'in hayatında başka bir etkili bölüm oluşturacak. Kendinizi yeni Legend of Zelda maceralarıyla iki kat gizem ve iki kat heyecan için hazırlayın.









Sonic Adventure 2

MAJOR MIKE

Yapımcı: Sonic Team/Yayıncı: Sega

Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Sonic Tarzı

Sonic, bir Sega konsoluna belki de son kez geri dönüyor. Meşhur maskotun 10. yıldönümünde, Sonic takımı Sonic Adventure 2'de oynanabilir altı karakter ve birkaç iki kişilik mod getiriyor. Oyunun erken demolarından birine bakarak SA2 kolay kontrolleri ve zengin oynanışı ile hem hayranlarını hem de yenileri tatmin edebileceğini söyleyebiliriz.

Herkes Burada

SA2'nin oynanabilir altı karakteri iki "takıma" ayrılacak: kahramanlar ve karanlık taraf. Sonic'e ek olarak, karamanlar takımı Tails ve Knuckles'dan oluşacak. Karanlık taraf ise Dr. Robotnik; siyah tüylü, patenli bir kirpi olan Shadow; Knuckles benzeri yeteneklere sahip olan bir dişi yarasa Rogue'dan oluşacak. Her macera karakterlere özgü. Örneğin Tail bir hapishanede kafesteki arkadaşlarını kurtarmak için ağır silahlarla donatılmış bir robotu kontrol edecek; Rogue farklı dev 3D ortamlarda değerli mücevherler toplayacak ve Sonic de geleneksel işlevini, koşup halka toplama görevini yapacak. Tek kişilik oyunlara ek olarak yarışlardan robot savaşına değişik iki kişilik oyun modları bulunacak.

Olmak ya da olmamak: Sega Dreamcast üretimin durdurmuş olsa da, firmanın maskotu Sonic, Sonic Adventure 2 ile sistemde son bir kez harekete geçiyor.

Her Şeyden Hızlı!

Preview versiyonunda, Sonic Adventures'ın en etkileyici yanı görselleriydi ki bunlar baş döndürücü hızlarda adeta uçuyordu. Bölünmüş ekranda iki kişilik oyunlar bile yavaşlama veya başka sorunlardan dert yanmıyordu. Bazı karakterlerin rahatsız eden köşeli görüntüleriyle dikkat dağıtmasına rağmen–özellikle bazı ara sahnelerdeki yakın çekim sinematiklerde– grafikler renkli göz alıcı efektlerle doluydu. Çocuksu sesler ve ortalama müzikleriyle sesler grafiklerin performansını sergileyemiyordu. Preview versiyonundaki ufak tefek pürüzlerin oyun raflardaki yerini aldığında düzeltileceğini ve Sonic'in en iyi maceralarını sunacağını umalım.

Shenmue II

DAN ELEKTRO

Yapımcı: AM2/Yayıncı: Sega

Piyasaya çıkış tarihi: 2001





Geniş alanıyla ve zengin görüntüleriyle Shenmue Dreamcast sahiplerine sistemi eksiksiz olarak gösteren bir oyun. Bu sonbahardaki devamıyla Yu Suzuki'nin ilk perdeyi nasıl devam ettireceğinin çok merak edilmesi gayet doğal. Ryo Hazaki halen babasını öldüren adamı arıyor ve macerası Shenmue II'de onu Hong Kong'a götürüyor. Bazı oyuncular ilk oyunun bitişiyle hayal kırıklığına uğramıştı; bu konuda devamının nasıl olacağı hakkında bir bilgi yok. Fakat Hong Kong'da gezmek daha kolay olacak ki Ryo şimdi harita satın alarak faydalanabilecek.



Shenmue II yeni bir arabirimle karşımıza çıkacak. Ryo Hong Kong sokaklarında gezinirken, ekranda kontrol butonlarıyla ilgili ikonlar değişecek; örneğin bir şey satın almak için birisinin yanına geldiğinizde, arabirim üzerindeki bir buton para ikonuna dönüşecek. Yeni sistem ayrıca daha kompleks etkileşimler için karakter ve o anki duruma göre daha ayrıntılı alt menülere sahip olacak. Sega bu çok önemli oyunu ile ilgili daha çok bilgiyi Mayısta açığa çıkaracak.











Crazy Taxi 2

DAN ELEKTRO

Yapımcı: Hitmaker/Yayıncı: Sega

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz





Haberleri yaymaya hazırlanın! Crazy Taxi Dreamcast'e geri dönüyor ve bu sefer çılgın taksiler hiç uyumayan şehirde–Big Apple'ın kendisi, New York City– göreve hazırlanıyor. Ve eğer burada taksicilik yapabilirseniz, her yerde yaparsınız.

Meşhur yeni yerleri ve eski karakterlere katılan yeni sürücüler dışında Crazy Taxi hakkında çok fazla şey bilinmiyor–o zaman ne öğrenebiliriz? İlk oyunun hayranlarının da doğrulayacağı gibi oldukça cazibeli düz bir oynanışa sahip: Yolcuları alın ve mümkün olduğu kadar hızlı (daha da hızlı) bir biçimde gidecekleri yere götürün. Kısayollar, rampalar ve kuraldışı zaman kazanmak anlamına geliyor. En öneli soru ise, CT2'nin SegaNet üzerinden online multiplayer oyunları destekleyip desteklemeyeceği. Sega bir şey söylemiyor ama Crazy Taxi 2 E3 fuarındaki yerini aldığında firmanın neler söyleyeceğini birlikte göreceğiz.

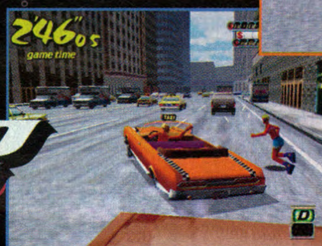














Confidential Mission

DAN ELEKTRO

Yapımcı: Hitmaker/Yayıncı: Sega

Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Tabanca kontrol cihazının eksikliği Sega'yı bunlara ihtiyaç duyan Dreamcast oyunları çıkarmaktan alıkoyamadı. Bunların sonuncusu Confidential Mission arcade'lerde çok tutulan aptal ajan konulu bir shooter. Kansız grafikler parıldıyor ve oynanış çengel ateş etme, engelleyici tuzaklar gibi harika ayrıntılar içeriyor. CM henüz tamamlanmamış haliyle bile oynanabilirliğini kanıtladı. Fakat bu göreve mouse olmadan çıkmak istemeyeceksiniz.

You'll never get this disc!

Dragonriders: Chronicles of Pern

DAN ELEKTRO

Yapımcı: Ubi Soft UK/Yayıncı: Red Storm

Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Anne McCaffrey'in sevilen fantezi romanları nasıl oldu da bu kadar zamandır kimsenin aklına bir oyununa dönüştürülmedi. Dragonriders: Chronicles of Pern, dört bölümde ve iki kıtada geçecek olan, bir kadını bulmak için çıkılan macerada, büyülü ejderlerin dünyasını Dreamcast'e getiriyor. Geleneksel etrafta dolaşmalı oynanış beta versiyonunda iyi çalışıyordu fakat kamera açıları biraz kafa karıştırıcıydı ve yüz animasyonları seslerle senkronize edilmemişti. Neyse ki oyunun mayıstaki piyasaya çıkışına kadar Red Storm'ın gerekli ince ayarları yapması için yeterli zamanı olacak.

Evil Twin: Cyprien's Chronicles

DAN ELEKTRO

Yapımcı: In Utero/Yayıncı: Ubi Soft

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Cyprien süper kahramanlarla kafayı bozan bir yetimdir ve tesadüfen farklı, tamamen kötü bir evren bulur. Burada yetimhaneden eski arkadaşlarına rastlar ki bunlar şimdi korkunç birer canavara dönüşmüş durumdadır. Burası nasıl bir yer ve bu şeytanı nasıl durdurabilir? İşte orijinalde bir çizgi roman olarak tasarlanan Evil Twin'in konusu böyle. Korku filmlerinden zengin action/adventure çizgileri ve çağdaş çizgi roman esintileri ile ilgi çekici gözüküyor. Oyun sonbaharda PS2, PC ve Dreamcast'deki yerini alabilir.

Not: Buradaki tüm resimler PC versiyonundan.

Alone in the Dark: The New Nightmare
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in İkinci Çeyreği

Commandos 2
Piyasaya çıkış tarihi: Spring 2001

Armada 2: Exodus
Piyasaya çıkış tarihi: Ağustos

Fighting Vipers 2
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Ultimate Fighting Championship: TapOut
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Capcom vs. SNK 2
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Shadow Man 2
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Conşict Zone
Piyasaya çıkış tarihi: Eylül

Bomberman

BAD HARE

Yapımcı: Hudson Soft/Yayıncı: Sega
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Dreamcast gerçekten tam anlamıyla büyük bir heyecana hazırlanıyor! Daha önce Saturn'de bunu yaşamıştık ve Dreamcast de muhteşem grup oyunu Bomberman'in bir versiyonu bekliyor. Siz ve üç arkadaşınız bir yandan labirentin tehlikelerinden kaçarken diğer yandan birbirinize karikatürümsü bombalar atacaksınız. Bunun için Sega'nın dört kontrolör portu çıkarmasını bekleyebilirsiniz. Basit bir fikir fakat parlak bir iş çıkartıyor–şimdi her hangi bir Bomberman hayranına bağımlılık yapıcı oynanışını bir sorun (tabi bakalım ellerindeki kontrolörleri bırakmalarını sağlayabilecek misiniz?) Boom!

Outtrigger

DAN ELEKTRO

Yapımcı: AM2/Yayıncı: Sega
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Sega Dreamcast: uluslar arası teröristlere karşı geliştirilen bir silah? Belki öyledir, teşekkürler Outtrigger. Organize suçlar ve dünya çapındaki terörist faaliyetlerle savaşan özel bir organizasyon olan Interforce'un bir üyesi olarak alev fırlatıcılar, roket fırlatıcılar, makineli tüfekler vs. ile dolu bir savaş alanına dalacaksınız. Preview versiyonu biraz Midway'in arcade oyunu The Grid'i andırıyordu ancak fazladan first ve third person kamera açıları, mouse desteği bulunuyordu. Frame rate iyi ve hızlıydı, ayrıca aksiyon da hızlıydı; daha iyisi ise oyunun piyasaya çıktığında online desteğin de gelebilecek olması.

Heavy Metal: Geomatrix

JEN X

Yapımcı ve yayıncı: Capcom
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Neredeyse çeyrek asır eski olan fantezi çizgi roman Heavy Metal'a dayanan, Capcom'un Heavy Metal: Geomatrix'i, deathmatch-tarzı bir dövüş aksiyonu sunacak. Aksiyon Spawn: In The Demon's Hand'in motorunu baz alacak. Bir ila dört kişiye destek verecek olan oyunda üçer karakterden oluşan dört takımdan biri seçilecek: Mesela 911 Elite takımı Sarge, Kassey ve Stab'den oluşacak. Heavy Metal'in sanatçısı Simon Bisley toplam 12 karakter dizayn ediyor. Oyunun kısa ve uzun menzilli silahları içinde kılıçlar, ateşli silahlar, bazukalar ve bubi tuzakları bulunacak.

18 Wheeler American Pro Trucker
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Floigan Brothers
Piyasaya çıkış tarihi: Temmuz

Alien Front Online
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Black & White
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Ooga Booga
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Emperor: Battle for Dune

JAKE THE SNAKE

Yapımcı: Westwood Studios/Yayıncı: EA Games

Piyasaya çıkış tarihi: Haziran




Bu oyunun evreninde ve Arrakis gezegenindeki–diğer adıyla Dune– en güçlü madde spice'dır ve tek kaynaktır. 93'ün muhteşem real-time stratejisi Dune II'nin devamı olan bu tamamen 3D oyunda üç farklı House'dan birini seçerek çöl gezegenini kontrol etmeye çalışacaksınız. Ayrıca beş diğer grupla (bunlardan biri Guild) müttefik olabilecek veya onlara karşı da savaşabileceksiniz. Oyunun demosu şimdiye kadar RTS'lerde görülmediği kadar iyi gözüken birimlere sahip.



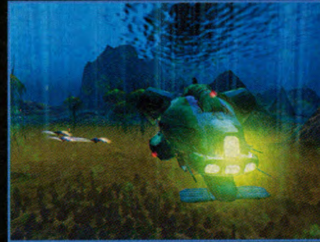


AquaNox

JAKE THE SNAKE

Yapımcı: Massive Development/Yayıncı: Fishtank Interactive

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar




Yeni GeForce3 ekran kartı için optimize edilen ilk oyunlardan biri olmasının yanında AquaNox oyuncuşarı nadiren kullanılan bir ortama sokmayı planlıyor: sualtına. Nükleer bir savaştan sonra hayatta kalanlar okyanısın tabanında kolonize olurlar ama okyanusun derinlikleri insanoğlu için yeni bir tehlike gelmektedir–sualtı mağaralarından çıkan korkunç canavarlar ve antik yaratıklar. Paralı asker Emerald "Dead Eye" Flint rolünde ağır silahlarla donatılmış sualtı geminizle bu tehlikeye karşı savaşacaksınız.




Dungeon Siege

JAKE THE SNAKE

Yapımcı: Gas-Powered Games/Yayıncı: Microsoft

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



Bazıları RPG'lerden hoşlanır, bazıları ise hoşlanmaz. Gas-Powered Games herkesin Dungeon Siege'i seveceğini umut ediyor. Tamamen 3D olan dünyasına ve GPG'nin vaat ettiği hızlı, aksiyon dolu oynanış için teşekkürler. Geitrilen bazı özellikler arasında toprak ağaları ve paranızı taşımaya yardım edecek katırlar bulunuyor. Ayrıca sekiz karaktere kadar kiralama, kurtarma ve gruba katmak üzere herhangi bir savaşçı kombinasyonu oluşturabileceksiniz. Tabi yalnız olarak da devam edebilirsiniz. Ayrıca 10 kişiye kadar online oyunlar için kendi dünyanızı ve karakterlerinizi oluşturabileceksiniz.







GI Combat
Piyasaya çıkış tarihi: Kasım



Sigma
Piyasaya çıkış tarihi: Third Quarter 2001



Diablo II: Lord of Destruction
Piyasaya çıkış tarihi: Temmuz



Consict Zone
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

Hidden and Dangerous 2
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Torn
Piyasaya çıkış tarihi: Fourth Quarter 2001

Asheron's Call 2
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

Unreal 2

JAKE THE SNAKE

Yapımcı: Legend Entertainment/Yayıncı: Infogrames

Piyasaya çıkış tarihi: First Quarter 2002

98'de çıkan ilk Unreal versiyonu first-person shooter'ların grafik çıtasını yükseltmişti ki 99'da çıkan Unreal Tournament aynı şeyi multiplayer aksiyonu için yapmıştı. Unreal 2 de her iki özelliğin yeni standartlarını oluşturmayı hedefliyor. Vahşi Batıdaki bir şerifin bilim-kurgu eşi olarak yaşlı yıldız geminizde uzaktaki bir kolonide devriye yaparak kolonide yaşayanları beş uzaylı ırka karşı koruyacaksınız. Bu düşman ırklardan biri olan Skaarj antik sanat eserleri için savaşıyorlar. Oyunun 25 tek kişilik ve 20 multiplayer bölümlerindeki engin ortamları ilk iki oyuna göre 10 kat daha fazla detay sunacak.









Tribes 2

JAKE THE SNAKE

Yapımcı: Dynamix/Yayıncı: Sierra

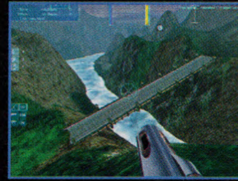
Piyasaya çıkış tarihi: Nisan

Takım tabanlı bilim kurgu shooter'ı Starsiege Tribes'ın merakla beklenen devamı Tribes 2 nihayet geliyor. Orijinal oyunun hayranları bu strateji tabanlı oyundaki bazı silahları ve araçları hatırlayacaktır. Tabi bu versiyonda Shock Lance, bir füze fırlatıcı, Thundersword bomber, Wildcat, Beowulf saldırı aracı gibi yeni silahlar ve araçlar da olacak. Ayrıca genişletilmiş haritalar yumuşak bir biçimde ilerleyen tepeler ve içinde zarar veren yıldırımlar bulunan atmosfer efektleri ile çok daha iyi gözüküyor. 50 kişilik gruplarla yapılabilecek online saldırı oldukça çılgın geçebilir.











PlanetSide

JAKE THE SNAKE

Yapımcı: Verant Interactive/Yayıncı: Sony Online Entertainment

Piyasaya çıkış tarihi: Fourth Quarter 2001

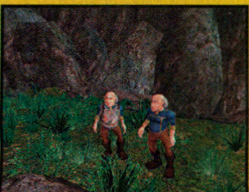
PlanetSide'da oyun başına 3500 kişiye kadar multiplayer savaşlar gerçekten çok şiddetli olacak. Aksiyon çoğunlukla first-person shooter tarzında olacak ama aynı zamanda araçlar kullanabilecek veya silah başında bekleyebileceksiniz. Üç düşman imparatorluktan biri için savaşırken takımlara (veya klanlara) katılabilir veya yönetebilir veya yalnız bir kurt olarak savaşabilirsiniz. Takım halinde oynarken savaş sırasında el sinyallerini kullanarak iletişim kuracaksınız. Karakteriniz zamanla yapay güçler kazanacak veya iyileştirme gibi bazı yeteneklerinizi geliştirebileceksiniz.











EverQuest: Shadow of Luclin
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Kış



Hostile Waters: Antaeus Rising
Piyasaya çıkış tarihi: Spring 2001



Star Trek: Armada 2
Piyasaya çıkış tarihi: Fourth Quarter 2001



Commandos 2
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Doom III
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Civilization III
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Dark Forces III
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Myth III: The Wolf Age
Piyasaya çıkış tarihi: Kasım

Return to Castle Wolfenstein

JAKE THE SNAKE

Yapımcı: Gray Matter Interactive Studios/id Software/Yayıncı: Activision

Piyasaya çıkış tarihi: Fourth Quarter 2001

1992'de–Doom ve Duke Nukem'den önce–Wolfenstein 3D ilk first-person shooter olarak oyuncuları şaşkına çevirdi. Çok yakında yeniden II. Dünya Savaşı'nda Office of Secret Actions (gizli görevler ofisi) için çalışan bir askerin, B.J. Blaskowitz'in Nazi postallarına geri döneceksiniz. B.J. olarak Üçüncü Reich'in karanlık dünyasına sızacak ve Hitler'in iki numaralı adamı, S.S.'in başı Reichsfurher Heinrich Himmler'in korkunç hamlelerine karşı savaşacaksınız. S.S. birlikleriyle birlikte, Himmler'in şeytani ekibinde süper askerler, zombiler ve mutantlar bulunacak.









Aliens vs. Predator 2

JAKE THE SNAKE

Yapımcı: Monolith Productions/Yayıncı: Fox Interactive

Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

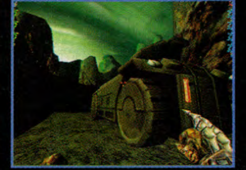
Mükemmel No One Lives Forever'ı yapan takım tarafından geliştirilen bu devam oyunu 99'daki orijinal versiyonuna kıyasla daha fazla aksiyon vaat ediyor. Yine yedi bölümlük üç ayrı hikaye modunda Alien, Predator veya insan olarak oynayabileceksiniz. Her karakter için tüm modlar LV1211 gezegeninde tek bir olay etrafında dönüyor. Veya 10 karakterden birini seçerek yeni silahlarla 12 multiplayer arenasında oynayabileceksiniz. Bu yeni silahlar arasında bir ağ silahı, Predator için çift elle tutula bir mızrak ve Marine için de bir pürmüz bulunuyor.











MechCommander 2

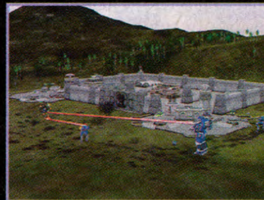
JAKE THE SNAKE

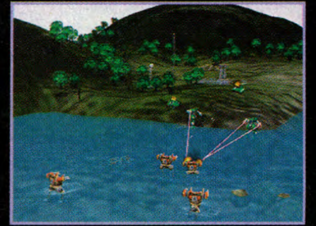
Yapımcı ve yayıncı: Microsoft

Piyasaya çıkış tarihi: Temmuz

12 metrelik BattleMech'ler birbirlerini parçalıyor–belki de tamamen 3D olan bir real-time strateji oyunu için mükemmel bir konu. 98'deki versiyonunu devamı olan bu oyunda bir paralı MechCommander olarak aynı anda 12 Mech'e komuta edeceksiniz. Ağaçları devirebilecek, duvarları parçalayabilecek ve 3D ortamlarda tepelerin üstünden atlayabileceksiniz. Ayrıca düşman ambarlarını ve üslerini basarak silahlar elde edeceksiniz. Hava desteği ve takviye de isteyebileceksiniz. Bu yardımcı kuvvetlerin içinde zarar gören düşman mech'lerini tamir eden bir takım da bulunacak ki böylece bu mech'leri eski sahiplerine karşı kullanabileceksiniz.











Soldier of Fortune 2
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Kış



Command and Conquer: Renegade
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



Die Hard: Nakatomi Plaza
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil



Earth and Beyond
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Kış

Homeworld 2
Piyasaya çıkış tarihi: 2002

Star Trek: Bridge Commander
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Anarchy Online
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

Robin Hood: Defender of the Crown
Piyasaya çıkış tarihi: 2002

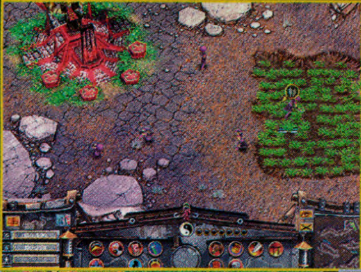
Battle Realms

JAKE THE SNAKE

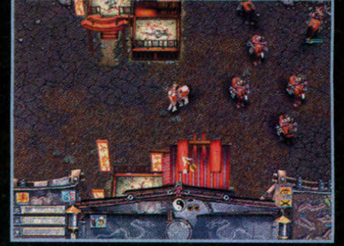
Yapımcı: Liquid Entertainment/Yayıncı: Crave Entertainment

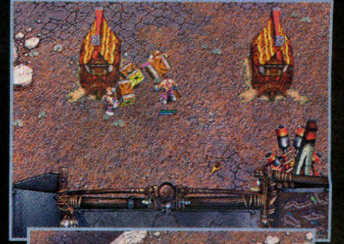
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

T Bu hırslı oyun alışılmış RTS'lerdeki düzinelerce birim yapıp daha sonra da bunları düşmanın üzerine salma özelliğini parçalayacak bir yaşayan dünya yaratmayı umut ediyor. Şerefli Dragon veya şeytani Serpent klanından birine liderlik yaparak köylüleri askerlere (dojo'larda, mabetlerde veya başka yerlerde) dönüştüreceksiniz. Köylülerinizin yaşama oranı kısıtlı olduğundan insanlarınız akıllıca korumalı ve geliştirmelisiniz. Her seçeneğin kendine göre iyi ve kötü tarafları olacak: Örneğin, bir okçuyu firework binasına göndermek ona binaları yakmasını sağlayacak alevli oklar verecek ama bunlar askerlere karşı zayıf kalıyor. Ayrıca her hareketetiniz Yin and Yang'inizi etkileyecek (Dragon klanı için köylüleri öldürmek kötü fakat Serpent klanı için iyi). Bunun sonucunda klanınızın Zen Masters'ları daha güçlü veya zayıf olabilir. Tüm birimler atların üstünde olacak ve hepsinin iyileştirme, tekme tokta girişme tarzı yakın dövüş gibi ikincil yetenekleri olacak.















Tropico

DAN ELEKTRO

Yapımcı: Pop Top Software/Yayıncı: Gathering of Developers

Piyasaya çıkış tarihi: Nisan

Strategy/sim oyunu Tropico'da yönetim tamamen sizden soruluyor. Uzaktaki bir Karayip adasının lider/diktatörü olarak adadaki toplumda işlerin tıkırında olduğundan ve karşınıza isyancılar olarak çıkmadıklarından emin olmalısınız. İsyan her zaman mümkündür çünkü popülasyon anonim değildir: insanların günlük hayatlarını takip ederek neler yaptıklarını ve hissettiklerini öğrenebileceksiniz. Yaşayanlardan biri yönetim şeklini beğenmezse ormana gidebilir ve 20 yıl kadar sonra bir direniş savaşçısı olarak geri dönebilir.

Daha önceki PC versiyonunda Tropico'nun işaretle-ve-tıkla arabirimi yeterince açıktı. Yerel kontrolden dış politikaya kontrol edilmesi gereken çok şey vardı. Havaalanları yapıp adanızı bir turist cennetine dönüştürebiliyordunuz. Peki Amerika'lılar sizin yoksul halkınızı görmek ister mi? Ya halkınız yabancılara kızabilir mi? Mükemmel latin müzikler ve yüksek çözünürlüklü izometrik grafikler Tropico'ya eşsiz bir ses ve görünüş veriyor. Mac versiyonunu mayısta bulabilirsiniz.

















Warcraft III
Piyasaya çıkış tarihi: Aralık



Stronghold
Piyasaya çıkış tarihi: Eylül



Medal of Honor: Allied Assault
Piyasaya çıkış tarihi: Kasım



Star Trek: Borg Assimilator
Piyasaya çıkış tarihi: Fourth Quarter 2001



Freedom Force
Piyasaya çıkış tarihi: Third Quarter 2001

Pool of Radiance 2

RPG'lerin "görüntü o kadar önemli değil, yeter ki hikâyesi iyi olsun" diye nitelendirildikleri zamanlar artık geride kaldı, çünkü önümüzdeki yaz Pool of Radiance 2 ortalığı kasıp kavuracak. Şimdiye dek gördüğünüz izometrik açılı oyunların en iyisi bile bu denli iyi görünmüyordu; Baldur's Gate 2'yi bile gölgesinde bırakacak bu oyunun adı tabi ki Pool of Radiance.


Büyük haritalarda hiçbir detay atlanmamış.

Bir Detay Harikası

Detaylı dış dünyalar, karanlık zindanlar ve oynak şekilde tasarlanmış üç boyutlu karakterler, RPG'cilerin kalplerini hızlandıracak diyebiliriz. Bunların yanı sıra bir karakterin üstüne geçirdiği her donanımın, silahın veya miğferin belirgin olarak görünmesi da ayrı bir güzellik. Zirveyi ise, büyü sözlerinin muhteşem efektleri oluşturuyor. 100'den fazla (20'den fazlası da yeni) büyü versiyonlarının her biri ister tehlike yaratmayan bir silah olsun, isterse ateş fırtınasından oluşan bir kombinasyon içersin, her halükarda gözlere bir ziyafet sunuyor. Alanı kaplayan büyülerde, o bölgede bulunan yaratıklar gösteriliyor. Bu yardım sayesinde kendi adamlarınızı öldürme ihtimalini ortadan kaldırmış oluyorsunuz.











Dede Korkut Masalı Değil



Yalnızca görüntü değil, oyunun tasarımı ve hikâyesi de oldukça tatmin edici. Olay, ilk Pool of Radiance'ın liman şehri olan New Phlan'ın yok edilmesinden on yıl sonrasında geçiyor. Siz, Forgotten Realms'in efsanevi büyücüsü olan Elminster tarafından, orada kaybolmuş bir macera ekibini aramak üzere artık harabeye dönen Myth Drannor şehrine götürülüyorsunuz. Oraya ulaştığınız anda sadece kavgacı yaratıklara rastlamakla kalmıyorsunuz, yeni bir belanın kaynağını da buluyorsunuz: Canlıları zombilere dönüştüren ikinci bir Pool of Radiance oluşmuş. Klasik bir RPG'de olduğu gibi, siz bir kahraman takımının başına geçiyorsunuz; Pool of Radiance 2'de ise bu takım altı babayiğit silahşörden oluşuyor. Ancak başlangıçta en fazla dört figür seçebilirsiniz; geriye kalan ondan fazla potansiyel kahramana ise macera süresince rastlayacaksınız.

Figürleri oluşturduğunuz anda üçüncü D&D kuralları kendini belli ediyor: Üç yeni karakter sınıfı (büyücü, barbar, rahip), paladin, savaşçı, din adamı, orman koşucusu ve hırsız gibi bilinen kahraman mesleklerin kontenjanını dolduruyor. Çok sınıflı figürlerin oluşturduğu sorunlar ise burada oldukça esnek çözülmüş. Bir figürün hangi mesleğe ait olması gerektiğini oyunun başında belirlemek yerine, her level çıkışında karakterin gelişimine göre mesleğine karar verebilirsiniz. Yanı kısacası, bir savaşçınız varsa ve çıkışı için yeterli puan toplamışsa, onu isteğe göre level savaşçısı ya da diğer sınıflardan birine dahil edebilirsiniz.







Ağır Ağır Çıkacaksın Bu Basamakları...



Ruins of Myth Drannor'da bir karakter bir sınıfın 16. basamağına kadar yükselebilir, ancak toplam olarak sadece 32 basamağa ulaşır. Hal böyle olunca oyun içerisinde her konuda becerikli savaşçılara gereksinim duyuyorsunuz. Mümkün olan tüm kombinasyonlara rağmen, sınıfların özelliklerinden oluşan alışagelmiş kısıtlamalar hâlâ geçerli. Yani bir paladin/hırsız hâlâ mümkün değil, çünkü paladin oldukça iyi donanımlıyken, hırsız yanında daima sönük kalıyor. Bir yenilik daha: Figürleri oluştururken, altı özelliğin (güç, beceri, dayanma gücü, bilgelik, zekâ, karizma) değerini de siz belirliyorsunuz. Bunun için de elinizin altında hazır bulunan puanları, bu altı özelliğe dağıtıyorsunuz.



Savaşmak İçin Doğanlar

Bütün RPG'lerde olduğu gibi, Pool of Radiance 2'deki savaşlar önemli bir rol oynuyor. Olayların Myth Drannor harabesinde geçmesi de ayrı bir önem taşımakta, çünkü burada düşman yaratıklar hakim; iyi huylu figüranları bulabilirseniz, aşkolsun. Ancak bahsettiğimiz bu figüranlar, ya ana göreve bağlantılı olarak ya da kenarda köşede geçen heyecanlı hikâyeler olarak varolan 50'den fazla görev verecek. Değerli tecrübe puanlarının yanı sıra da kahramanların başarılı quest'leri, ellerine geçen özel silahlar, zırhlar, yararlı teçhizat nesneler ve elbette ki altınlar da bu işin cabası. Son ayrıntıdan bol bol sahip toplamanızda fayda var; en iyi savaş gereçlerini elde etmeniz ve yararsız ıvır zıvırı satmanız için tüccarlar iyi birer fırsat sayılır. Alternatif olarak da donanımınızı yaratıklardan geriye kalanlardan toplayarak oluşturabilirsiniz. Ölülerin üzerini aramaktan çekinmeyin, çünkü aralarında özel sınıf veya ırklara ait nesneleri ele geçirebilirsiniz.









Sistemler Arası Geçiş

Savaş sistemin kendisi iyi düşünülmüş ve kolayca anlaşılabiliyor: Düşmanın yakınına geldiğiniz andan itibaren, oyun otomatik olarak RTS'den tur atlama mod'una geçiyor. Sol üst köşedeki menüde sırası gelen gösteriliyor. Çeşitli renkler, grubunuzun figürlerini karakterize ederken, yaratıklar birer sembol ile belirleniyor. Sıra size gelince saldırır mısınız, pozisyon mu değiştirirsiniz, büyü mü kullanırsınız veya sınıfa özel bir beceriden (rahipler ölümcül vuruşlara sahip, din adamları ise zombileri yok edebilir) mi yararlanırsınız, bilemeyiz; bu size kalmış. Her bir atak için zaman limiti mevcut, bu yüzden bir kadının akşam ne giyeceğine karar verirmiş gibi girişimleri planlamayın. Aksi takdirde seçtiğiniz figür bir turu beklemek zorunda kalır; bu da doğrudan bir karşılaşmada büyük bir dezavantaj demektir. Bunun yanı sıra kullanımı kolay olan kontrolle de birçok girişimleri hızlıca yapabilirsiniz, örneğin mevcut defterine girmeden silahınızı değiştirebileceksiniz. Çatışmadaki zaman limiti de multiplayer çekişmelerinin gereksiz yere uzamamasını sağlıyor. Multiplayer mod'da network veya Internet üzerinden altı oyuncuyu grup halinde Myth Drannor harabelerine gönderebilir ve birlik beraberlik içinde oyunun üstesinden gelebilirsiniz.







Outlive

ATALAY KELEŞTEMUR
- Yapımcı: Take 2 Interactive
- Yayıncı: Continuum
- Piysada


Windows 95/98
İLK BAKIŞ

21. yüzyılın sonlarında dünya üzerindeki nüfusta bir patlama yaşanmış, yaşam kaynaklarında sürekli olarak bir azalma söz konusu olmaya, böylelikle insan yaşamında büyük bir tehlike oluşmaya başlamıştır. Bundan yararlanmak isteyen teröristler de dünya üzerindeki bu yaşam kaynaklarını kendileri stok ederek insanlara büyük meblağlar karşılığında satmaktadırlar. Bunun üzerine dünyadaki tüm devlet otoriteleri bir konsey oluşturarak, hem bu terörist gruba karşı saldırıda bulunmak hem de azalmakta olan yaşam kaynaklarını koruma altına alıp, doğa üzerindeki dengeyi tekrar sağlamak istemektedirler. Bu kaynaklardan Satürn'e ait bir uydu olan Titan üzerinde bir hayli bulunmaktadır. Buradaki kaynakları dünya üzerine getirmek ise insanlar için çok zordur. Bu yüzden de Titan'a bir grup robot gönderilmiştir. Kısa bir süre içinde bu olaydan haberi olan Teröristler de boş durmayıp bu koloniye saldırıya geçmek istemektedirler. Sizler de insanlığı kurtarabilmek için oyunun kontrolünü ele alıp bütün strateji kabiliyetinizi bu noktadan sonra göstermelisiniz.




Oyun, konusu ve 2D olması ile birçok RTS'ye benziyor gibi görünse de sadeleştirilmiş arabirimi, birbirinden zor üç çeşit görevi, farklı yapılardaki ve kontrol edilebilirlikleri kolaylaştırılmış üniteleri ve daha birçok güzel RTS unsurları ile bizlere hoş vakitler geçirteceğe benziyor.






Gilbert Goodmate

FIRAT AKYILDIZ
- Yapımcı: Prelusion Inc. ve ClearWater Interactive Ltd
- Yayıncı: Coda, New Media Generation ve Fast Trak
- Piyasada


Windows 95/98
İLK BAKIŞ



3. boyuttan bunaldığımız şu sıralar, 2 boyutlu bir oyun geliyor. Hem de adventure... Oyun The Curse of Monkey Island tarzı grafiklere sahip. Yani her şey bir çizgi film havasında. Oynanış olarak da Monkey Island'dan herhangi bir farkı yok. Her şey bildiğiniz gibi ilerliyor.

Oyunun konusunu kısaca özetlemek gerekirse; uzun yıllar önce, çok uzaktaki bir ülkede Karn adında kötü bir büyücü yaşıyordu. Şimdiye kadar hiçbir insan o kadar şeytansı olmamıştı. Hiçbir büyücü de o kadar güçlü... Birçok cesur insan onu durdurmaya çalıştı, ama başaramadı. Her şeyin bittiği düşünüldüğü anda, büyük bir mantarın yardımıyla genç bir çocuk Karn'la tek başına yüzleşmeye, onu yenmeye ve dünyayı zulümden kurtarmaya karar verdi.

Gilbert Goodmate 40 saatten fazla oyun süresine ve 15.000'den fazla diyaloğa sahip. Oyun boyunca 50'den fazla değişik karakterle karşılaşacaksınız. Grafikler el çizimi ve 16 bit renk derinliğinde, ancak oynadığımız demo versiyonundaki görüntüler çok amatördü. Oynanışın da pek arta kalır yanı yok; çok zor. Oyunda yine Monkey Island tarzı eğlenceli bulmacalar da bulunuyor. Bunları çözerken zorlanmayacaksınız. Müziklerse genelde oyunun atmosferine uygun ve duruma göre değişkenlik gösteriyor.



Gilbert Goodmate'ın demo versiyonu bile çekilir gibi değildi, ama çizgi film tarzındaki adventure oyunlarını sevenler, bu oyunda aradıklarını bulabilirler. O da belki...





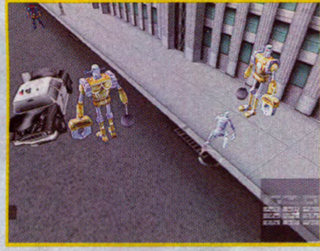

Freedom Force



JAKE THE SNAKE
- Yapımcı: Irrational Games
- Yayıncı: Crave
- Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Üçüncü Çeyreği

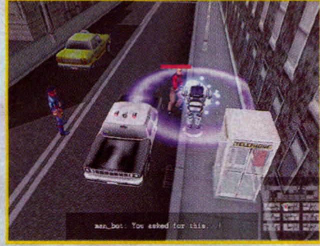


İLK BAKIŞ

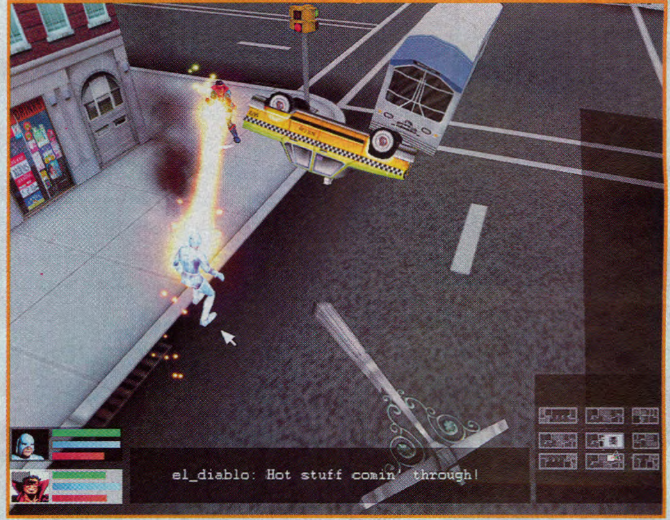


Dağılan Adaletsizlik

Herkes bir süper kahraman olmanın ne kadar eğlenceli olduğunu bilir, bu yüzden sevinin oyuncular–Crave'in süper kahramanlı yeni oyunu Freedom Force'da bulunan hemen her şeye hasar verilebilecek. Bir kamyonu havaya kaldırıp bir baseball topu gibi fırlatabilecek veya bir binayı moloz yığınına dönüştürebileceksiniz. Düşmanlarınız gibi siz de telefon direkleri kadar enerji dalgaları yayabileceksiniz.





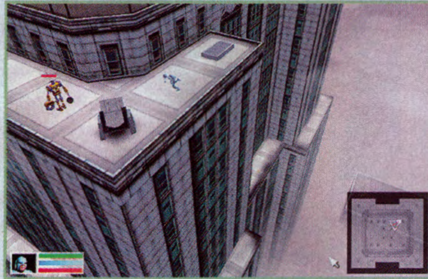


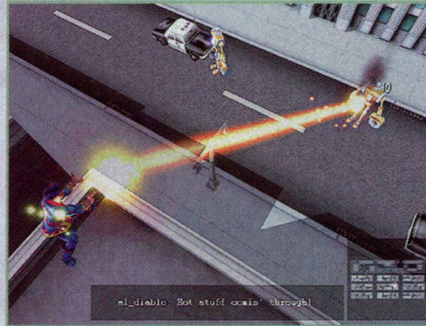




Yükseklere Sıçrayan Cüce

Silver Age çizgi roman kitaplarından esinlenen bu taktiksel süper kahraman RPG'sinde, 1962 New York'undasınız ve Energy X adı verilen gizemli bir güç birçok kişiyi etkileyerek –bazıları iyi, bazıları kötü– özel güçlerle donatmıştır. Oynanabilir 14 karakterin her biri orijinal olacak. Bunların arasında tünel kazabilen ve duvarlara tırmanabilen Ant; enerji yayan vücudu etrafındaki insanları etkilemesin diye bir zırh giyen Manbot; ve Freedom Force'un lideri Minute Man bulunuyor. Defolu insanlar olarak belirli bir düşmandan korkmak gibi her kahramanın zayıf bir yönü olacak. Hikayelerine bakıldığında çoğu kötü adamın ne kadar ilginç olduğunu görüyoruz.



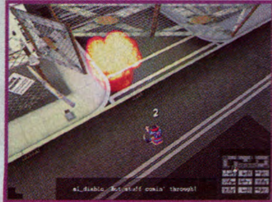




Ne İkiz Güçler Harika mı?

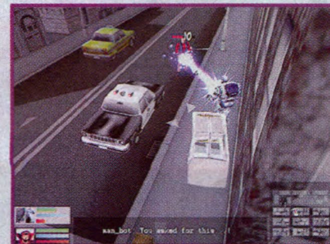
Gerçek zamanda, izometrik bir bakış açısıyla en fazla dört kahramanı kontrol ederek, zoom yaparak tamamen 3D olan ortamları herhangi bir açıdan görebileceksiniz. Görevleri mümkün olduğu kadar az sivile zarar vererek bitirdiğinizde kahramanlarınızı geliştirecek prestij puanları alacaksınız. Ayrıca 60'dan fazla süper-kahraman güçleri arasından seçim yaparak kendi adalet savunucunuzu oluşturabileceksiniz. Deathmatch'in yanında, multiplayer modlarında, bir şehri yok etmek veya korumaya çalışmak gibi oyunlar da bulunacak. Freedom Force evreni bu sonbaharda kurtarıyor.

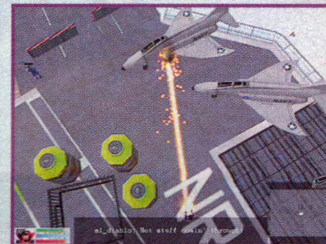














FIRAT AKYILDIZ

- Yapımcı: SI Games
- Yayıncı: Eidos Interactive
- Piyasaya çıkış tarihi: 2002

Windows 95/98

İLK BAKIŞ

Championship Manager 4

Championship Manager gereksiz bir oyundur. Devamlı taktik verirsiniz. Karşılaşmaları sadece izleyebilirsiniz. Yapmanız gereken tek şey, orta saha ile defans bloğu arasındaki bağlantıyı kurmaktır veya sağ kanata Rapajic'i çekmektir. Haftalarca şampiyonluk kovalarsınız ve ligin sonunda karşınıza dev bir canavar çıkmaz. Uykusuzluktan şişmiş gözlerinizle kalırsınız. Sabaha karşı kafanızı yastığa koyarsınız ve her şeyin biteceğini sanırsınız, ama yanılırsınız. Kendi kendinize taktikler kurarsınız ve yurt dışına oyuncu aramaya çıkarsınız. Başka hiçbir şey düşünmezsiniz. Hayatınız mahfolur.

2002...

SI Games ve Eidos tarafından oyunun yayınlanma tarihi, 2002 yılı olarak belirlendi. İsterseniz siz günleri saymaya başlayın.

Öyle mi? İşte Şimdi Bittin Sen Oğlum

Tamam sakin olun. Her ne kadar menajerlik oyunlarını sevmesem de, Championship Manager en azından bir-iki saat başında kalabildiğim tek menajerlik oyunudur (Spectrum'da Super League vardı bir de). Yukarıdaki bu girişse sizi kızdırmak içindi (başka hiçbir şey düşünmediğiniz ve hayatınızın mahfolduğu doğru :)

Uyku da Neymiş

CM 1 ile başlayan ve CM 93-94, CM Italia, CM 2, CM 96-97, CM 97-98, CM 3, CM 99-00, CM 00-01, CM 01-02 ile devam eden CM serisi, CM 4'le bir defa daha uykularınızı kaçırmaya geliyor. Oyunun yeni versiyonunda önemli gelişmeler var. SI Games, maçları izleyebilmeniz için, üstten görünümlü ve 2D grafikler üzerinde çalışıyor (Sensible Soccer gibi). Oyunun 3D bir motor üzerine kurulu olmayacağı, SI Games tarafından özellikle belirtiliyor. Yine de CM serisini grafiksiz seven oyuncular için, maçların izlenebileceği pek iyi bir haber olmayabilir, ama bu seçenek opsiyonel olacak. İsterseniz eskisi gibi de karşılaşmalar yapabileceksiniz.

Bir diğer yenilikse, oyunu Internet üzerinden karşılıklı olarak oynayabilecek olmanız.

Bunların dışında, oyunda yeni taktikler, detaylandırılmış oyuncu istatistikleri ve güncel kadrolar bulunacak. Oyun her zamanki gibi gerçeği birebir olarak yansıtacak.

SI Games'in planları arasında, oyunu Xbox ve PS 2 için tasarlamak da var, ama bu plan, şimdilik kesinlik kazanmış değil.

SI Games'in resmi Internet sitesinde, CM fanlarının hazırladıkları arabirimler bulunuyor. Sayfada gördüğünüz görüntüler de bunlardan birkaçı. Oyunun gerçek görüntüleriyse henüz yayınlanmadı.



THE Settlers 4



Doğada var olan tüm renkler karanlığın tonlarına bürünecektir. Akan sular zehir kusmaya başlayacak, tüm varlık, varlığın karanlık yüzüne boyanacaktır. Karanlığın korkunç yüzü kendini artık göstermiştir. Çok tanrılı zamanların 3 ihtişamlı uygarlığı; Romalılar, Mayanlar ve Vikingler aralarında süre gelen savaşları bitirmek ve bitirmemek arasında seçim yapmak zorunda kalırlar. Çünkü artık insalık tehdit altındadır.

BlueByte firması, 1998 senesinde piyasaya sunduğu Settlers 3'ün tutulması üzerine 99 sonlarında yeniden kolları sıvıyarak Settlers 4'ü hazırlamaya koyuldu. Yapımcıların Internet'te sundukları ilk screenshot'lar büyüleyiciydi. Ama Setlers 4 bazı şeylerin göründüğü gibi olamayacağının canlı kanıtıydı sanki. Settlers 3'den hemen hemen hiçbir farkı bulunmayan oyunun sadece grafiklerinde yoğunlaşılmıştı. Ama bu haliyle piyasaya adım atan oyun, Cultures gibi güçlü rakiplerinin karşısında tutunabilecek mi acaba?



Settlers ilk olarak Amiga 500'lerin devleştiği zamanlarda ekranlarımızı süslemeye başladı. Romalı bir geminin bir fırtına sonucu ıssız ve karanlık bir adaya vurmasıyla başlayan Settlers 1, gemi mürettebatının bu düştükleri ada hakkındaki gizli keşiflerini konu alıyor. Settlers 2'de hemen aynı konu ve mantık üzerine dayandırılır. Herkesin oyunun üçüncü versiyonunu beklediği zamanlarda yapımcılar derin bir uykuya gömülüverirler. Herkesin—oyunun üçüncü versiyonunu bir zamanlar heyecanla bekleyenlerin bile—oyunu hafızalarında derin hasara uğrattıkları zamanlarda yapımcılar girdikleri derin uykudan ihtişamla uyanarak Settlers 3'ü gururla piyasaya sürerler. Oyun çoğu kimse tarafından epey beğenilir, eski Settlers hastalarıysa karşılarında bambaşka bir oyun görümüşlerdir, tarzı ve yapısıyla tamamen bambaşka bir oyun. Settlers, eski versiyona nazaran daha zor ve daha ayrıntılıdır artık. Değişmeyen tek şeyse ekranda bir oraya bir buraya giden şirin insancıklar ve ekranın başına bağlayan sürükleyiciliktir.



İkinci versiyonundan farklı bir karakterde sunulan Settlers 3'de amacınız bilindik strateji türlerinden farklı değildi: Böl, parçala ve yok et (kulağınıza tanıdık mı geldi?). Bunun için askeri öğelere başvurmalıydınız. Çok fazla birim çeşidinin sunulmadığı oyunda bir asker üretmek sandığınız kadar da basit değildi. Sadece tek bir kılıçlı asker üretmek için şehrinizin içinde iyi bir endüstri gücü kurmakla kalmayıp bu gücü işletecek ve karşılayacak kadar çok insan gücü üretmeliydiniz.



Settlers 4 ise, küçük ayrıntıların dışında amacınız pek de farklı sayılmaz. Çok tanrılı dönemlerin 3 ihtişamlı ırkı; Romalılar, Mayalar ve vikingler ve her 3'üne de tehlike unsuru olarak beliren karanlık ırk. İlk başta birbirleriyle ve tabi karanlık ırkla savaşan bu 3 ırk oyunun gelien bölümlerinde anlaşıp karanlık ırka karşı mücadele veriyor. Her 3 ırk temelde aynı. Farklı olan noktaları bir kaç bina ve farklı büyülerden öteye gitmiyor. Karanlık ırk ise diğer ırklardan çok daha farklı bir yapıya sahip. Sınırlarını kale veya pioneer'la değil, karanlık bahçıvan denilen ucube yaratıkla genişletebiliyorlar. Karanlık bahçıvan gölge çiçeklerini etrafına dikerek, tohumun dikildiği bölgeyi karanlık topraklara dönüştürüyor. Canlı topraklarda karanlık ırkın herhangi bir endüstri faaliyeti gerçekleşmeyeceği gibi sizin de karanlık topraklarda hiçbir faaliyetiniz gerçekleşemez. Bu noktada askeri savaşların dışında gelişen başka bir savaşa, doğa savaşına tanık oluyorsunuz. Karanlık bahçıvanlar doğayı esir alırken sizin bahçıvanlarınız karanlığa bürünmüş toprakları yeniden doğal haline dönüştürüyor.



Standart bir çoklu oyuncu yapısına sahip oyunda, tek kişilik oynanış ikiye ayrılıyor: 3 ırk modu ve karanlık ırk modu. 3 ırk modunda karanlık ırk olmadan diğer iki ırka karşı savaşıyorsunuz. Bu modun bir nevi Karanlık ırk modu için alıştırma niteliği taşıdığı söylenebilir. Karanlık ırk modunda ise 12 bölüm mevcut. Ama 12 bölümlük 'tutorial' ı oynamadıysanız, Settler 3 oynamış olsanız dahi, epey bir zorlanabilirsiniz.





Bugüne dek yapılan en ayrıntılı inşaat simulasyonuna hoşgeldiniz.

Oyuna ilk başladığınızda belli sayıda yiyecek, odun, taş ve malzeme size veriliyor. Bu malzemeler size çok kısa bir süre; kendi üretim ağınızı oluşturuncaya dek yetiyor. Kendi üretim ağınız ise iki unsura bağlı: kereste ve taş. Kereste için bir adet ağaç kesici ve kesilen ağaçları kereste haline getiren bıçkı binasına ihtiyacınız var. Odun sınırlı miktardaki ağaçlardan elde edilmekte. Yani bir



AYTUĞ METE BEDER

- Yapımcı ve yayıncı: Bluebyte
- Strateji
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.5	4.0	4.5



süre sonra ağaçlarınız tükeniyor, tabi eğer henüz fidanlık yapmadıysanız. Fidanlık sayesinde boş olan alanlara küçük yeşil fidanlar dikiliyor. Ama büyüyüp ağaç halini alması için bir süre beklemeniz gerekiyor. Taş tahmin edileceği üzere taşlık arazilerin yanına kurulan taş madenlerinden temin ediliyor. Ama yoktan taş var etme gibi bir şansınız yok. Ama bunun yerine taş madenleri sayesinde üretime devam edebilirsiniz. Tabii, her bina sadece taş ve keresteyle yetinmiyor. Tapınak, süsleme gibi bazı özel inşaalar için altın külçelerine ihtiyaç duyuyor. Üretim binalarını ilk başta sınırlı sayıda üretebiliyorsunuz. Sebebiyse o binada çalışacak göçmenin o binayla alakalı alete ihtiyaç duyması. Oyunda üretim ile alakalı hemen her binanın buna benzer ihtiyaçları oluyor; kasap ve oduncunun baltaya, taşcı ve madencinin kazmaya duyduğu ihtiyaç gibi. Ama adam sayınız yetersiz ise balta olsa dahi oduncu üretemiyorsunuz. Çıkan malzemeleri yerlerine ulaştıracak kadar bir göçmen miktarını yerleşim alanınızın içinde bulunmak zorundasınız. Bunun için yerleşim barakaları yapmanız yeterli. Ayrıca yaptığınız barakanın büyüklüğüne göre göçmen kazanıyorsunuz.

Binalar sınırlarınızın dışında bir alana kurulamıyor. Sınırlarınızı genişletmeniz ise iki şekilde mümkün: Birincisi, içinde en az bir adet asker isteyen kuleler sayesinde, ikincisi ise 'pioneer' adı verilen sınır genişleticilerle. Ama bu defa genişleyen sınırların insansız bölümlerinde sis perdesi oluşuyor. Görüş alanını genişletmek için kullanılan gözetleme kuleleriyle bu sis perdesini kaldırmanız mümkün. Kaleler, büyüklüğüne göre içine asker alabiliyor. İçeri normal bir askerin dışında bir adet de okçu sokarsanız, bunlar hem kaleyi koruyor, hem de sınırlara tecavüz eden düşmana saldırıyor.



Bugüne dek yapılan en detaylı asker kampına hoşgeldiniz.

Göreceğiniz askerlerin fazla bir çeşitliliği yok. Her ırkta üç asker tipi mevcut. İlk ikisi olan kılıç ve askerli birimler tüm ırklarda aynıyken, üçüncü asker çeşidi olarak o ırkın karakterine uygun bir birim yer alıyor. Romalılarda doktor, Vikinglerde baltalı birim, Mayalarda ise zehirli iğne fırlatan birimler mevcut. Bu belirtilen askerleri üretmekse pek de kolay değil. Settlers 4'de, Age Of Empires'daki gibi anında hazır olmuyor. Gerçi Age Of Empires'da da bir süre dahilinde askerler hazır oluyor, ama Settlers 4'da askerin ne kadar hızlı çıkacağı tamamen sizin kurduğunuz sistemin işleyişine bağlı. Settlers 3'e nazaran askeri açıdan en büyük değişiklik askerlerin kabiliyetlerine göre sınıflandırılıyor olması.



Bir balığın kaslı, boylu poslu bir askerle ne alakası olabilir? Çok alakası olabilir... Şöyle ki; bir asker için öncelikle bir silah üretmelisiniz. Bu silahı kendiniz belirliyorsunuz. Bir silah için bir adet demir külçesi ve bir adet kömür sepeti gerekiyor. Demir külçesi için demir işleyiciye ihtiyacınız var ve tabii onun da demir ve kömür madenlerine ihtiyacı var. İşlenen demir silah ustası tarafından dövülüp hali hazırda bir silah şekline getiriliyor. İşlenen silah barakaya gidiyor, eğer yeterli miktarda göçmeniniz varsa en yakındaki göçmen asker olmak üzere barakaya koşturuyor. Fark ettiniz mi, hâlâ balıkla alakalı herhangi bir şeye rastlamadınız. Ama oyunda mideleri acıkan ve yiyecek karşılığı maden çıkartan sadece madenciler. O yüzden yapmış olduğunuz tüm yiyecek üretimi madenlerde çalışan yüzleri kirlenmiş göçmenleri doyurmak için kullanılıyor. Her maden farklı türde yiyecek istiyor. Örneğin ciğerlerine bol bol kömür tozu çeken göçmenler ekmek, altın madenindekiler balık, taş ve demir madeneninde çalışan göçmenlerse et yemekten zevk alıyorlar. Ama bu diğer yiyecekleri kabul etmedikleri anlamına gelmiyor, fakat hoşlandıkları yiyecekler karşılığında daha hızlı maden çıkarıyorlar. Madenlerin yeri, dağlarda jeologlar tarafından belirleniyor. Jeologlar hangi madenin nerede ve ne kadar yoğunlukta çıktığını levhalar ile gösteriyor. Oyunu yüksek çözünürlükte oynuyorsanız bu levhaları görmeniz güçleşebiliyor. Peki o zaman, yakınlaştırın, evet evet, yakınlaştırın. Artık oyundaki zoom özelliği sayesinde, seçtiğiniz noktanın dibine kadar inmeniz mümkün.



Oyunda endüstri iki amaç için kullanılıyor; birincisi asker gücü için, ikincisi ise büyü yapmanıza yarayan mana için. Büyü için öncelikle en büyüğünden bir tapınağa ihtiyacınız var. Daha hızlı mana üretmek içinse küçük tapınakların yanında bu mananın oluşması için gerekli olan hammaddeyi sağlayan üretim binasını yapmanız gerekiyor. Mananızın miktarı arttıkça askerlerin seviyleri de yavaş yavaş yükseliyor. Ayrıca askerlerinizin moralli olması da onların seviye ve güçlerini artırıyor. Bir askerin moral kazanması içinse çeversinde güzel süslemeler görmesi şart, yani etrafa (özellikle de ordunuzun çevresine) süslemeler koymanız gerekiyor. Genelde bilgisayar sizden daha hızlı asker üretiyor. Ama oyunda ordunun kalabalığından çok niteliği önemli. Zira üçüncü seviyeye sahip 100 kişilik bir orduyla, birinci seviyeye sahip 300 kişilik bir orduyu rahatça yeniyorsunuz. Nitelikli askerler giyim kuşamından ayırt edilebiliyor.

Settlers 4 eski versiyonlara göre haliyle epeyce yol katetmiş. Yerşekileri ve üzerindeki canlı yaratıklar fazlaca ayrıntı içeriyor. Bunun yanında ana menüde grafik ayarı göremezseniz şaşırmayın, bu ayarları oyunun içinden yapabilmeniz mümkün. Oyunda ayrıca direct D3D desteği mevcut. D3D desteği uzak mesafeden pek bir şey farkettirmese de, haritayı yakınlaştırdıkça ayrıntının bozulmadığını görebiliyorsunuz.. Ses ve müzikler gayet iyi tasarlanmış. Her ırkın kendine has bir müzikleri var. Sadece bu da değil, oyun içinde haritanın açılmayan bölümlerinde farklı, kendi sınırlarınız içinde farklı, savaş durumlarında farklı müzikler devreye giriyor. Ses efektleri 3D olarak tasarlanmış, öyle ki; haritayı yakınlaştırdığınızda bile seslerin konumunda ve şiddetinde değişme oluyor.

Settlers 4, kendinden önceki versiyonlarını taklit edip özgünlükten yoksun kalmasını saymazsak, başarılı bir oyun. Ama iyi bir konunun içinde size kötü tarafta olma şansı vermemesi oyunun en büyük eksiklerinden (karanlık ırkla oynamanız mümkün değil). Bir diğer eksiklik, single map veya multiplayer map'lerde oynamak istediğinizde harita ve oyun seçeneklerinde hemen hemen hiç değişiklik yapmanıza izin verilmemesi. Tabii, bu durumda haritada *size verilen ırkla* yetinmek zorunda kalıyorsunuz. O yüzden tüm bölümleri bitirdikten sonra tek kişilik oyun modundan sıkılabilirsiniz. Ama yine de son dönemlerin en başarılı RTS oyunun bu yeni versiyonu kaçırılmayı hak etmiyor.

GRAFİK 4.5

Renkli, canlı ve detaylı. Yepyeni zoom özelliği ise göçmenleri daha yakından görebilmenizi sağlıyor. D3D desteği sağolsun.

SES 4.5

Kulaklarınız 3D sesler ve hoş müziklerle bezenecek. Bluebyte'ın her ırk için farklı olarak hazırladığı sesler bir yana, olaylara göre değişen müzikler de başka bir artı.

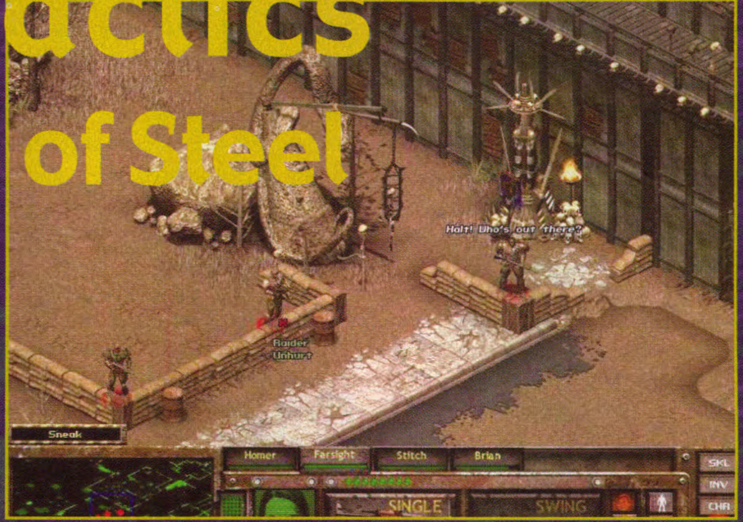
KONTROL 4.0

Ufak hataları saymazsanız Settlers 4'ün kontrolleri gayet kolay ve anlaşılır. Settlers 3 hayranları kendilerini evlerinde hissedecekler.

EĞLENCE 4.5

Eğer siz de benim gibi devasız bir Settlers hastasıysanız, serideki dördüncü oyun *sizi iyi* edecek tek ilaç. Diğerleri için ise bu aralar çok fazla alternatif olduğu bir gerçek.

Fallout: Tactics
Brotherhood of Steel



Fallout Tactics, RPG klasiği Fallout'ta kullanılan savaş sistemini aynen alıyor ve sizi nasıl geçtiğini anlamadığınız saatler boyu ekranın başına çivileyecek bir strateji oyunuyla ustaca karıştırıyor. Önceki iki Fallout oyununda kısa ve öz olarak gördüğümüz, teknolojik alanda çok gelişmiş Brotherhood üyeleri bu sefer kontrolünüz altında.

İlk iki oyundan derin izler taşıyan Fallout Tactics'de bir grup Brotherhood üyesiyle birbirinden çetin görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Fallout Tactics, ilk bakışta, Fallout'un karmaşık ve nelerin olacağı belli olmayan atmosferine alışkın Fallout hayranlarının beklentilerini karşılamayacakmış gibi gelebilir. Çünkü artık Fallout 1 ve 2'deki sınırsız çözümün aksine, yerine getirmeniz gereken belirli görevler var ve bunun için de çoğunlukla belli tip hareketlerle sonuca ulaşmanız gerekiyor. Fakat Fallout'un hatıralarımızda derin izler bırakan savaş sistemine derin hikaye yapısını da eklerseniz sorunların çoğu çözülmüş gibi görünüyor.



Stratejik Düşünce

Fallout Tactics bu defa dünyanın sonundan sonrasının orta ve batı Amerika'sındaki görevlerle sizi koltuğunuzdan monitöre doğru çekecek. İlk başlardaki görevlerinizde karşınıza oldukça güçsüz rakipler çıkacak. Daha sonra Super Mutant'lar ve Deathclaw'lar gibi sinirden saç baş yoldurtan güçlü rakiplerle karşılaşacaksınız.

Aslına bakarsanız, türü ne kadar değişmiş olsa da Tactics, bir Fallout 3 sayılabilir. Micro Forté ne menü görünümünü, ne arabirimi ne de oynanışı değiştirmek gibi bir ihtiyaç duymamış. Üstüne üstelik oyunda karşılaşacağınız, karakter oluşturma adımlarının, karakterlerin, mekanların ve oynanışın kendisinin dahi ilk iki RPG oyunundan çok büyük farkları yok. En büyük fark, bu defa, oyunun savaş ağırlıklı bir stratejiye dönüşmesinden dolayı, konuya derinleşmek yerine, savaşa yoğunlaşmanızın gerekmesi.



Headshot!

Fallout Tactics, çok da fazla işe yaramayan RPG puan sistemine sahip. Oyunun başında, karakter oluşturma ekranında elinizdeki puanları belli özelliklere dağıtmanız gereken bu kısmın da Fallout'takinden çok farklı olduğu söylenemez. Oyuna başlamadan önce kendiniz de dahil olmak üzere en fazla altı karakterden oluşan takımınızı işte bu şekilde kurmalısınız. Takımınız için doğru kişileri almak bazen büyük önem taşıdığı için görevlerin amacını çok iyi biçimde anlamalısınız. Örneğin oyun içinde bir yerde kullanacağınız araçlar bulunabilir. Bunun için bir adet tamirci fena olmazdı değil mi? Fakat stratejik olarak çok fazla ayrıntılara girmenize gerek yok. Sonuçta Fallout Tactics, bir Rainbow Six değil ve asla yapmanız gereken görevlere başlamadan önce yapılması gereken çok ince ayrıntılara dayanmıyor. Genel olarak kıpırdayan her şeyi vurursanız amacınıza ulaşıyorsunuz. Fakat hareket eden her şeyin hiç de hafife atılamayacak yapay zekaları olduğunu da unutmayın. Sonuçta siz de altı kişiden oluşan "hareket eden bir şeyler"siniz.



Fallout Tactics'de yerine getirmeniz istenen görevler sizi oldukça fazla oyalayacak cinsten, hatta bazen kusturacak derecede... Fakat doğru stratejiyi belirlediğinizde ve işlerin üstesinden kolayca gelmeyi öğrendiğinizde oyunda harcadığınız her saniyeden büyük zevk alabilirsiniz. Her ne kadar zor ve uzun bölümler, Commandos, X-Com gibi, takıma dayalı strateji oyunlarına pek alışkın olmayan oyuncular için işkence gibi gelse de, diğerlerinin Tactics'den alacağı tat bambaşka olacak. İlk bölümden itibaren yavaş ve dikkat gösterilmesi gereken bir oynanış sizi bekliyor. Devamlı olarak arkasına saklanacak bir şeyler aramalı, üstünüzün kirleneceğini düşünmeden yerlerde sürünmeli ve pusuya yatıp düşmanınızı beklemelisiniz. Hız ve şiddetli aksiyon düşkünleri için kötü haber: Silahınızı elinize alıp bağıra çağıra sağa sola ateş etmek burada pek işe yaramayacak.





ALP BURAK BEDER

- Yapımcı: Micro Forte
- Yayıncı: Interplay
- Strateji
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.0	4.0	4.5



İstediğin Gibi Olsun!

Oyunda Fallout'taki gibi pek çok "konuşma" mevcut. Fakat "iletişim" sıfır. Zira karşılaştığınız karakterler sadece kendileri konuşuyorlar ve sizi de pek dinleyecekleri yok, e, belli ki, zaten sizin de söyleyecek herhangi bir şeyiniz yok ki konuşmanız için karşınıza çok fazla seçenek çıkmıyor. Bunun yerine her türlü diyalog otomatiğe bağlanmış durumda. Size tek düşen ise dinlemek. Oyunun en önemli kısmını oluşturan savaşlar ise üç farklı şekilde gerçekleşiyor. Bunlardan ilki ve Fallout 1 ve 2'dekinin aynısı olan sıra tabanlı oynanışta her karakterin belli bir sırası var ve sırası gelince atağını yapıyor. Yine bu moda benzeyen takıma dayalı sıra tabanlı oynanışta, takımın tamamı bir turn'de istediğiniz bir atağı yapıyor. Asıl ilginç ve Fallout hayranlarına yeni olan ise "continous turn based" denilen ilginç savaş modu. Bu modda hareketler gerçek zamanlı ilerliyor fakat perde arkasında her şey turn tabanlı olarak ilerliyor. Oyun ilk açıldığında bu garip modla açılıyor. Garip, çünkü olayları gerçek zamanlı görürken her şeyin sıra tabanlı ilerlemesi sık sık kafanızı karıştırabiliyor. Üstelik bu modda olaylar çok hızlı geliştiğinden kararlarınızı çok hızlı vermeniz ve klavyedeki kısayol tuşlarını da ustaca kullanmanız gerekiyor. bu yüzden Tactics'deki en iyi savaş modu tek tek kişilerin sıraları geldiğinde oynadığı sıra tabanlı mod. Bu sayede, stratejik hamleleri yapmak için istediğiniz kadar süreye sahip olabilirsiniz. Bununla beraber, eğer karşılaştığınız rakip sizin takımınızın gücü yanında devede pireyse, sıra tabanlı oynanış işleri uzatabilir. Böyle durumlarda gerçek zamanlı oynanışa geçerek ortalığı çabucak temizleyebilirsiniz. Neyse ki bu modlar arasındaki geçişleri oyun içindeyken istediğiniz zaman yapabiliyorsunuz.



Düşünceli Firma

Oyunun ilerleyen bölümlerinde karşılaşacağınız yaratıkların ne kadar güçlü olduklarını düşününce iyi bir cephaneliğe sahip olmanızın bir zorunluluk olduğunu kolayca anlayabilirsiniz.Müjde: Micro Forté, paraya kıymış ve size birbirinden pahalı silahlar almış. Üstelik oyun içerisinde bulabileceğiniz onlarca faydalı nesne de işinizi epey kolaylaştıracak.



Tactics, her ihtimale karşı oyuncuları düşünen bir oyun. Bu yüzden, oyun içinde girip istediğiniz ayarları rahatça yapabileceğiniz bir options menüsü mevcut. Oyunun zorluk seviyesinden tutun da, düşmanların yapay zekasına kadar her şeyi oyun içindeyken durup ayarlayabilirsiniz. Sonuçta Tactics zevkli bir "yapboz"a dönüşebiliyor.

Fallout Tactics teknik olarak süper görüntüler ve etrafınızı kuşatan muhteşem sesler sunmasa da, her şeyin önceki iki oyuna göre oldukça gelişmiş olduğu ortada. Grafikler halen iki boyutlu fakat izometrik bakış açısıyla baktığınız dünya daha fazla ayrıntıyla ve daha iyi görsel efektlerle donatılmış durumda. 1024X768 çözünürlük ve yüksek detay seçeneklerinde, gelecekte nükleer kıyametin dünyaya neler yaptığını hüzünle fark edebiliyorsunuz. Üstelik Direct 3D desteği de sunan grafiklerde en yüksek ayarlarda bile takılmalar yaşanmıyor. Usta seslendirme sanatçılarının gırtlak çatlattıkları seslendirmeler ise gayet başarılı. Müzikler aksiyona pek uyum sağlamasa da, nükleer kıyametin ötesini yaşayan ortamla büyük uyum içinde olduğu kesin.

Fallout Tactics, kıyamet teorilerini, ilk iki Fallout oyununu ve uğraştırıcı strateji oyunlarını sevenlerin ilk tercihi olabilir. Fallout serisine ait pek çok güzel unsurla zor bir stratejinin tüm öğelerinin bir potada eritilmesiyle ortaya çıkan Fallout Tactics, belki son günlerin en popüler oyunlarından Desperados kadar ilginç gelmeyebilir ama arşivinize katmanız gereken nadide bir parça olduğu gerçeğini göz ardı etmemelisiniz.

GRAFİK 4.5

2 boyutlu görüntüler görsel anlamda devrim niteliği taşımıyorlar ama her şey ilk iki oyundakinden çok daha güzel ve detaylı görünüyor. Üstelik en yüksek ayarlarda dahi yavaşlamalar söz konusu değil.

SES 4.0

Usta işi seslendirmeler gayet başarılı. Fakat durağan müzik tarzı her ne kadar ortamla uyum sağlasa da atmosfere pek ayak uydurduğu söylenemez.

KONTROL 4.0

Fallout'taki kontrol örtüsüne çok yakın kontroller ve arayüz sayesinde karakterlerinize hakim olmak gayet basit. Fakat yeni eklenen gerçek zamanlı oynanışta büyük sorunlar var.

EĞLENCE 4.5

Fallout evreninde sizden sonra neler olduğunu merak ediyorsanız, bu merakı gidermenizin tek yolu Fallout Tactics oynamak. "Herkesi öldür" tarzı strateji oyunu herkese göre değil belki. Ama bizim için çok eğlenceli.





STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

Bu oyun hakkında hiçbir şey söylemeden önce sizden küçük bir şey yapmanızı rica ediyorum. Bu sayımızda yer alan Star Trek Away Team adlı oyunun incelemesinin ilk paragrafını, "Star Trek" yerine "Star Wars" sözcüklerini ve karakterlerini koyarak bir daha okuyun, zira Star Wars efsanesinin son yıllardaki durumu da aynen bu paragrafta anlatıldığı şekilde gelişmekte. Bir şeyi gerçekten merak ediyorum; acaba ne zaman film oyunlarından, söz konusu filmi izlemek kadar zevk alabileceğiz? Sen tut Jedi Knight gibi süper bir oyun yap ve 1997 yılın oyunu ödülünü açık ara kazan, 2000'li yıllara kadar da bu oyunun başarısı üzerine yat ve 21. yüzyılda da işte böyle Battle For Naboo gibi ucubelerle biz gerçek oyunseverleri üz! Herneyse sinirlenmeden bakalım bakalım neler neler var...

Sistem Gereksinimleri
Pentium 333
64 MB RAM
20X CD-ROM



▲ Biraz Droid avına ne dersiniz?

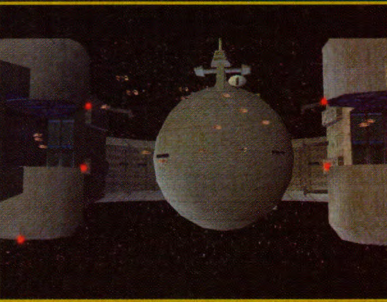
EPISODE I DÜNYASI

Öncelikle belirtmeliyim ki hem bir simülayon hem de gerçek bir Star Wars fanatiği olarak oyunun cinsi hakkında tam bir fikir edinemedim. Simülasyon desem simülasyonlara yazık, Arcade desem bu sefer de oyuna yazık, gel de çık işin içinden. Herneyse, Star Wars Battle For Naboo'da Teğmen Gavyn Sykes adında daha önce hiçbir bölümde hakkında bilgi verilmemiş olan bir zat-ı muhteremi oynuyor ve 18 bölüm boyunca da Episode I dünyasındaki Starfighter, Police Cruiser ve Naboo Bomber gibi pek çok hava ve yer aracını kullanıyorsunuz.

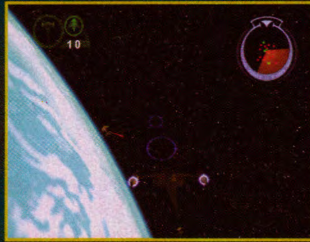
Mekanlar ise çok çeşitli. Yeşillik ve ovalardan tutun da, karlı dağlar ve çöllere kadar pek çok farklı mekanda savaşıyorsunuz. Oyunun mekan ve araçları kadar kısıtlı senaryosu da Episode I'i aynen takip etmekte; Trade Federation, Naboo gezegenini işgal ediyor ve kuvvetlerini Prenses Amidala'nın yaşadığı Theed ülkesinin başkentine doğru ilerletiyor. Siz Gavyn Sykes olarak hemen duruma el koyuyor ve öncelikle Theed ülkesinin varoşlarına doğru kaçarak Federation'a karşı mücadele edebilecek kaynakları kurtarmaya girişiyorsunuz. İlk görevden itibaren bir de bakıyorsunuz ki Federation'ın droid ve tankları sivil hedeflere ve şehirlere saldırıyor ve tabii ki siz de bunları engellemeye çalışıyorsunuz. Bu ufak tefek savaşlar oyunun sonlarına doğru, artık Naboo ordusunun Federation'un ana gemisi ve konvoylarına karşı yapacağı büyük saldırı ve en sonunda da Trade Federation'un ana gemisi ile kapışması olayına kadar devam ediyor.



▶ Ne yalan söyleyeyim, gökyüzünün rengi acayip hoşuma gitti.



▲ Federation ana gemisi oyunun en can alıcı savaşlarının yaşandığı yer.



▲ İki hedef halkasını üstüste getirin vee ateş! Ama kontroller pek de kolay değil.

LUCAS ABİ SENARİST ARIYOR...

Battle For Naboo için aslında bir şekilde "Star Wars: Rogue Squadron 3D II" yakıştırmasını yapabiliriz. Ancak gerek bu oyun gerekse çok daha önceki X-Wing vs Tie Fighter, Naboo'nun çok çok daha ilerisinde uçuş ve dogfight teknikleri gerektiren gerçek simülasyona biraz daha yakın oyunlardı. Naboo'da ise bu iki oyunun ne heyecanı ne de gerçekçiliği bulunuyor üstelik en yeni olmasına ve N64 uyarlaması hızlı grafiklerine rağmen. Tıpkı senaryo ve oynanışta olduğu gibi kullanacağınız araçlar da Arcade oyunlarındaki gerçek dışılığı sergiliyor. Belli bir takım silahlar ve belli tipte sınırlı yetenekte gemiler ve bol bol da "ciyuvv - ciyuvv".



Kabul ediyorum bu tip oyunlar için çok çok iyi senaryolar olmayabilir ama en azından birazcık olaylar "randomize" edilemez miydi? Bir görevde ölün ve yeniden başlayın göreceksiniz ki demin sizi harcayan şahıs ve ekürileri aynı yerde sizi beklemekteler. Böyle birşey 2001 yılında hiç olmamalı Lucas abi. Senaryonun zafiyetini bir takım atraksiyonlarla kapatmaya çalışan Battle For Naboo'da görev esnasında araç değiştirebiliyorsunuz. Bir anda karada giderken canınız bomber ile uçmak isterse hemen değiştirebilirsiniz. Ama bunun bile pek bir faydası yok.



▲ Star Wars filmini biraz olsun hissettiren yer ise tabii ki uzay.

Oyunun asıl hayal kırıklığına sebep olan yanı ise zor ve yetersiz kontroller ve bir takım sınırlama bugları. Eski Star Wars simlerini oynayanlar bu oyunun kontrollerine alışmakta güçlük çekecekler, zira özellikle ilk görevlerde Theed sınırları içerisindeki bölgelerde karadaki speeder'lerin dönüş çapları çok kötü ve yüksek hızda gemi, dönüşlerde kafasına göre takılmayı tercih ediyor. Oysa ki oyunda dış kontrollerden başka zaten hiçbir karışık olay yok. Ne silah/kalkan denge ayar-

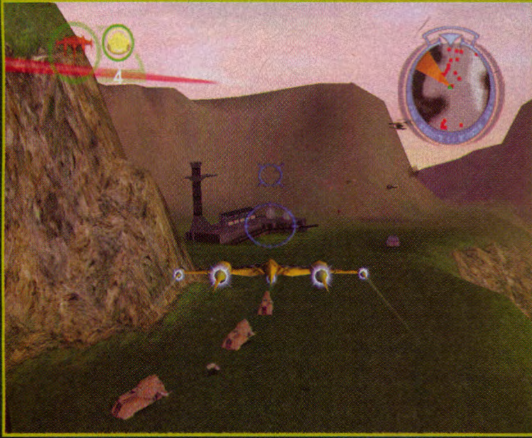


ALP BURAK BEDER

- Yapımcı:LucasArts
- Yayıncı: LucasArts
- Sim/Arcade
- Piyasada



GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	4.0	2.0	3.0



▲ Uçan araçlarda kontroller olmaması gerektiği kadar zor.

laması, ne karmaşık radar sistemi ne de kokpit haberleşme sistemi. Tek yapmanız gereken gemiyi kontrol edip ateş etmek ve bu bile bazen neredeyse mümkün değil. Oyunu zorlaştırmak böyle olmamalı.

Naboo'nun bug mı yoksa süper teknoloji mi olduğuna karar veremediğim görünmez duvarları da var. Uçan herhangi bir araçla tam hızla düşmandan kaçıyor ve manevra yapıyorsunuz ve o da ne? Görünmeyen bir bariyere çarpıyor ve tersyüz oluyorsunuz. Bu hem sağ-sol hem de yukarı doğru yapılan manevralarda geçerli. Görünmez bir duvar sınır teşkil ediyor ve size belli bir yerden sonra geçit vermiyor, ancak siz o "belli bir yeri" elbette kestiremiyorsunuz. Hatta oyunun bir bölümünde belirlendiği şekli ile üzerinize doğru gelen gemileri atlatarak tek bir atış yapmadan hedefe varabilirsiniz. Nasıl mı? Şu sözünü ettiğim görünmez duvar tekniği (!) ile. Bulunduğunuz yerin en yüksek irtifasına çıkın ve alttan geçen gemileri bir süre bekleyin. İşte oldu. Gemiler geçip gidecek ve siz de hedefe doğru mutlu mesut ilerleyeceksiniz.

Oyundaki silahların nişan alması ve ateş etmesi de bazen tuhaflıklar sergiliyor. Genel olarak Nintendo 64'ün analog kontrol sistemi göz önüne alınarak tasarlanan kontrollerde özellikle Speeder ve Federation Gunboat gibi araçlar kullanıyorsanız, direkt olarak yolunuz üzerinde olmayan hedefler için işiniz gerçekten zor, çünkü sürekli olarak yukarı/aşağı tuşuna tıklamak ve hedefi vurmak için gereksiz yere bir sürü ateş topu göndermek zorundasınız. Auto target yapamayan hedef sisteminiz sizi bayağı uğraştıracak. Bu işin kara kısmı, havada ise durum daha da garip. Tam önünüzde ve menzilinizde seyreden bir gemiyi –mavi renkli iki daire şeklinde görünüyor- üst üste vurmanıza rağmen bir türlü yok edemiyorsunuz. Neden acaba diye düşündüm ama bulamadım. Ayrıca ne hikmetse Primary Weapon cephaneniz veya jeneratörünüz de bitmek bilmiyor. Elinizi ateş düğmesine yapıştırıp önünüze gelene saldırabilirsiniz ancak zevk alır mısınız bilemem.



▲ Oyundaki farklı mekanlardan birisi de karlı dağlar.



▲ Battle for Naboo'da yer araçlarını da kullanabiliyorsunuz, işte size güzel bir Speeder.



Grafik ve Ses

Battle for Naboo'nun, kontrolleri olduğu gibi ses ve grafik yapısı da tamamen Nintendo 64 donanımı baz alınarak geliştirilmiş. Bu şekli ile yine de pek çok göz alıcı grafik ortamlar ve efektlere sahip olan oyun için geliştiriciler de ayrıca bir takım iyileştirmeler de yapmışlar. Özellikle müzikler gerçekten güzel ancak neden CD Audio olarak değil de MIDI olarak oyunda kullanıldığı da ayrı bir gariplik doğrusu. Ses efektleri ise "idare eder"in biraz üzerinde. Silah ve patlama efektleri eğer subwooferlı bir ses sisteminiz yoksa oldukça sönük kalabilir.

Battle For Naboo'nun grafiklerindeki farkedilir bozukluklar özellikle pilot modellerinde ortaya çıkıyor. Bir pilotun kafasını belli sayıda poligon içeren düzgün bir şekil yerine iki sprite'ın "yerse" düşüncesi ile bir araya getirildiği basit bir model ile çözmeye çalışmak gibi. Bu da belki oyunda fark edilmez ama pilot seçme ekranında ayan beyan görününce bende bir rahatsızlık yaptı. Ancak diğer kaplamalarda sorun yok hatta N64 versiyonundakinden çok daha kaliteli kaplamalar ve daha uzak görüş açısı bulunuyor.



Gereği Düşünüldü

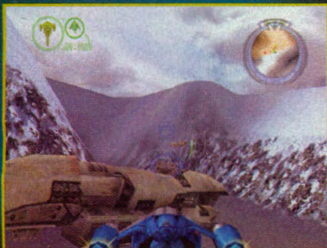
Oyunu bu kadar anlattım ve genellikle de yerdim (hatta batırdım) ancak hani bir meyveli yoğurt olayı vardır ya, meyvelerin en tatlı kısmı yoğurt kabının dibindedir, işte Battle for Naboo'yu biraz olsun kurtaran sahne de oyunun son bölümü. Trade Federation ana gemisi önünde kapışan 20 kadar Trade Federation Starfighter ve 6 Naboo Fighter'ın muhteşem görüntüleri! Azıcık da olsa sanki Star Wars filmindeymişsiniz gibi hissettiriyor insanı. Uçuşan lazer topları, patlamalar, yanınızdan viyuuvv diye geçen gemiler ve özellikle de aşağıdaki gezegene baktığınızda atmosferindeki küçük küçük patlamalar; "Eh bari buraya kadar geldiğime değdi" dedirtebilir. Ancak şu da var ki oyun zaten çok çok kısa ve sıkı oyuncular için en fazla bir-iki günlük ömrü var. Ayrıca multiplayer modu olmaması (yahu zaten ne için olabilir ki?) ve oynanışın son derece çizgisel oluşu nedeniyle asla bir daha dönüp oynamak istemeyeceksiniz gibi geliyor bana. En son olarak söyleyeceğim o dur ki, *gerçekçilik*, taktik, fizik kuralları gibi bir takım özellikleri umursamayanlar ve sadece yok etmek isteyenler için Star Wars Battle For Naboo iyi bir Sim-Arcade seçimi olabilir.

GRAFİK 3.5
N64 baz alınarak oluşturulmuş grafiler bu tipi bir oyun için yeterli görünüyor.

SES 4.0
Oyunun başarılı özelliklerinden biri. Ancak keşke MIDI olan müzikler CD Audio olsaydı.

KONTROL 2.0
Böyle hareketli bir oyuna asla yakışmayacak kadar kötü kontroller. Çok kısa ve yetersiz dönüş çapı.

EĞLENCE 3.0
Star Wars ve LucasArts bir kere daha sermayeden yemeye devam ediyor.







STAR TREK
AWAY TEAM



▲ Bazı durumlarda ortalık işte böyle sirke dönecek. Keyfinize bakın.

Herşey "Kaptanın seyir defteri..." diye başladı ve uzun yıllar sinema ve televizyon dünyasına damgasını vurdu Star Trek serisi. Yıllar yılı gerek özgün karakterleri gerekse bulunduğu zamanın en üstün teknolojisi kullanılarak çekilen sinema ve tv filmleri ile bir bilim kurgu ailesi gibiydi Star Trek. Tabii ki bu şan ve şöhret oyun dünyasına da sıçramadan edemedi. Her türlü medya ürününü kolaylıkla oyun dünyasına adapte etme ustalığına ve bir o kadar da paragözlüğe sahip olan bir kısım oyun çevresi "Kaptan Körk"ü de daha uzun yıllar yaşatmaya kararlı görünüyor. Geçtiğimiz bir iki yıl içinde Star Trek ile ilgili çıkan sayısız ürünlerden bazıları da elbetteki PC oyunlarıydı ve interaktif şema ve haritlardan tutun da Star Trek Akademisi gibi iddialı bir takım ünvanlara kadar Star Trek ile ilgili ne varsa oyun olarak sunulmaya çalışıldı. Şu anda hala yapım aşamasında olan projeleri de hesaba katarsak rahatlıkla torunlarımızın da Star Trek'siz kalmayacağını söyleyebiliriz.

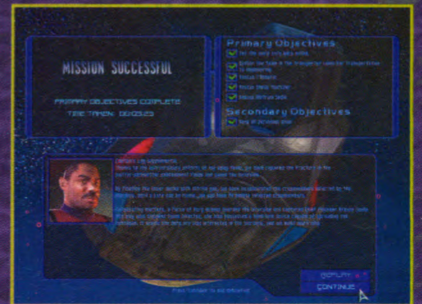
Sistem Gereksinimleri
Pentium II 300
32 MB RAM
8X CD-ROM



Starfleet sizden görev bekler

Star Trek Away Team şimdiye kadar gördüğüm RTS versiyonlarına kıyasla bazı farklılıklar taşıyor ancak oyunda sadece 4 - 6 karakterin ve adam-adama taktik verme anlayışının olmasına bakarak, değişik silah ve aletlerin kullanılması ve biraz olsun role-playing tarzı bir senaryo gibi bir takım özellikleri bekleyenler maalesef yanılacak. Çünkü çok çok güzel olabilecek bir oyun, kendinden çok eski olan X-COM ve Jagged Alliance gibi oyunlardan hiç ders almamış olacak ki pek çok noktada yapım ve tasarım hatalarıyla dolu ve bu da Away Team'i tamamen çizgisel (Orta Anadolu'da halk arasındaki tabiri ile Lineer) sıkıcı ve basit bir oyun haline getiriyor.

Away Team'in genel havası –asla kalite olarak olmasa da- Commandos'a benziyor. 4- 6 karakter ile real-time savaş ortamına giriyor ve sayıca üstün olan düşman birliklerine karşı gizlilik ve taktik ustalığı ön planda tutarak savaş veriyorsunuz. Her görevden önce takımınızı command, medical, engineering, science ve security alanlarından seçiyorsunuz. Burada Starfleet'in vereceği görev öncesi brifingi dikkatle dinleyin ve mutlaka göreve göre adam seçmeye çalışın. Brifinglerde seçilen görev için gerekli ve önerilen ekipmanların da bir listesini göreceksiniz. Burada herhangi bir karaktere tıkladığınızda söz konusu ekipmana sahip olup olmadığını inventory'sinden görebilirsiniz. Bu özellik de Commandos' dan alınmış gibi ancak ölümcül bir fark var ki ekipmanları gruba dağıtamıyorsunuz ve herkes sadece kendi ekipmanını kullanabiliyor. Karakter tecrübesi diye birşey ise bu oyunda yok! Oyunun olabilecek tüm zevkini sabote eden bu özellik sayesinde (!) oyun boyunca bir karakter üzerinde yoğunlaşıp kendinizce "şekiller" yapmanız da elbette ki mümkün değil.



▲ İşte herşey bölüm sonunda bu yazıyı görmek için.


▲ Away Team'de Phaser atışları gerçekten güzel görüntüler oluşturuyor.

Mr. Piksel... (pardon Spak diyecektim)

Oyundaki grafiklerin pek çoğu 2D ancak değişik bölümlerde ve levellarda hem iç hem de dış ortamlarda yine de sonuç fena değil. Özellikle de Reflexive'deki tasarımcıların hakkını teslim etmemiz gereken pek çok iç ve dış mekan ve karakter modellemeleri var ve bunlar da oyunun genel görselliğine çok olumlu katkılar yapıyor. Fakat elim bir handikap var ki, o da grafiklerin yalnızca 640x480 çözünürlükte sabit olması. Bu durumda yapacağınız talihsiz bir zoom sonrasında haritada gayet güzel piksel kovalamaca oynayabilirsiniz. Animasyonlar ise ayrı bir konu. Bazı bölümlerde animasyonlar ile ilgili garip ve acemice yapılmış hatalar hemen gözünüze çarpacak. Örneğin hareket eden bir hedefe Phaser ile atış yaptığınızda ışının yarı yolda kaybolması gibi.

Oyundaki ses sistemi ise belkide en başarılı özellik. Gerek brifinglerde, gerekse oyun içinde yapılan tüm seslendirmeler ve kullanılan efektler oldukça kaliteli ve bir o kadar da gerçekçi. Zaten Star Trek Away Team'in belki de başarılı sayılabilecek tüm özelliklerini sesler ve grafikler oluşturuyor.


▲ Star Wars filmini biraz olsun hissettiren yer ise tabii ki uzay.


▲ Star Wars filmini biraz olsun hissettiren yer ise tabii ki uzay.

Skati bizi bi ışınlayıver...

Away Team'deki toplam 18 görevin neredeyse ilk 6'sı, takımınızı seçip "run" komutu vermek, bitmek bilmez labirentvari bölgelerde ilerleyip düşman önünüze çıkarsa paldır küldür öldürmek ve en sonunda da aradığınız "objective"e ulaşmak şeklinde dümdüz gidiyor. Zaten oyun boyunca düşmanlarınızın embesilliği sizi çoğu zaman güldürecek -ki neredeyse adamlar size düşman olduklarının farkında bile değiller.

Oyunun en büyük handikapları olan level tasarımı ve yapay (geri) zeka seviyesi şahsen bende bir miktar saç kaybına sebep oldu, zira çoğu zaman hayati derecede gerekli olan silah, cephane ve sağlık araçlarını toplayamadım ve bunun en büyük se-

MERT ALPER GÜNER

- Yapımcı:LucasArts
- Yayıncı: LucasArts
- Sim/Arcade
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.0	5.0	3.0	3.0


▲ RTS'lerde klasiktir: Sessiz olun ve kimseyi uyandırmayın!

bebi de tabi ki başarısız level tasarımı sonucu işime yarayacak olan tüm malzemelerin mümkün olan en abuk yerlerde bulunmasıydı. Bir bölümü tamamlamak için yapılacak şeylerin neredeyse hepsi birbirinin kopyası; düşmanı öldür veya sersemlet ve gerekli cihazı al veya durdur ve diğer görev için hazırlan! Görev ortasında da çoğu zaman ekstra bir görev daha alıyorsunuz ve bu da gitmeniz gereken bir sürü yere birkaç tane daha eklemekten başka da bir işe yaramıyor. Sadece son görevlerde bir takım "zorlayıcı" düşmanlar ve ara-bul tarzı bulmacalar bulunuyor ve oyunda pause moduna emir vermek mümkün olduğu için tek yapmanız gereken düşmanı gördüğünüzde pause yaparak gerekli "harekatı" planlamak ve zavallı düşmanı yok etmek. Bu muhteşem taktiği oyun boyunca yapabilirsiniz.

Zeka Problemleri

Pek çok oyunda görülen yapay zeka sakatlığı Away Team için de geçerli; bir düşman yanındaki arkadaşı öldüğünde bile hiç oralı olmuyor ve adeta kendi sırasını bekler bir halde nöbete devam ediyor. Düşman nöbetçilerinin sizi algılaması ve hareket etmesi de ayrı bir ilginçlik. Bir bölgedeki nöbetçiler sizi gördüklerinde veya silahlarınızın seslerini duyduklarında "uyanıyorlar" ve hiçbir önlem almadan direkt olarak siz ve hazır bekleyen adamlarınızın Phaserlerine doğru cansiperane koşuyorlar. Eğer göreviniz içinde düşman alarmının çalışmaması gibi bir madde varsa ancak o zaman genel alarmı çalıştırmayı akıl ediyorlar, bu durumda da sadece bir silah sesi bütün görevi berbat etmeniz anlamına geliyor.Düşmanlarınız için tasarlanan yapay zeka tabii ki –maalesef- kendi adamlarınız için de geçerli. Adamlarınızın bilinç ve refleksleri sizi göz yaşlarına boğacak nitelikte zira arkasına kadar gelen ve ateş eden düşmana karşı yüzünü bile dönmüyor veya düşmanı görse bile sizden emir almadan silahına davranmıyor.




▲ Evet evet bazen böyle olacak! 4 kişi 1 kişiye. Ne yapalım o da kötü adam olmasaymış.

Tüm bu zaaflara bir de olur olmaz yerlerde çıkan bugları da saymalıyım. Bir adamınızın inventory'sinde işiniz bittiği zaman inventory'den çıkarken otomatik olarak Phaser silahı seçiliyor. Bu durum örneğin bir Engineer'in kapı açma gibi bir görevi yapmasından sonra ona silah seçmeyi unutup inventory'sinden çıktığınızda işe yarayabilir, ancak gelin görün ki takımdaki tüm silahlar Phaser'e dönüyor! Peki ya Phaser 3 veya Sniper seçmiş olduğunuz ve o anda kritik bir durumda olan bir Security Officer'ın durumu ne olacak? Adam görevin en civcivli anında küçük bir Phaser ile kalakalacak.

Ayrıca bazı durumlarda tüm takıma ateş komutu verdiğinizde eğer takımdaki bir kişinin önü kapalıysa tüm takım ateş etmeyebiliyor veya önü kapalı olan kişi önünü kapatan her neyse ona bilinçsizce ateş ediyor ki level mimarisi hasar almadığı için bu da gereksiz bir durum. Ancak asıl ve en korkunç hata bir bug değil aksine bir tasarım mantığı! Görevde eğer bir adamınız ölürse görev hemen bitiyor ve siz başarısız olmuş oluyorsunuz. Bu mantığı anlamak imkansız. Bir oyunu zor yapmanın pek çok yolu vardır ama asla mantıksız ve haksız bir şekilde bir oyun zorlaştırılamaz. Away Team'e bir alkış da buradan!


▲ Gerek hasar gerekse mesafe göstergeleri işinizi kolaylaştırıyor.

Eğer Star Trek Away Team, gerçek bir karakter oluşturma sistemi, gelişmiş bir yapay zeka (hatta sadece bir miktar yapay zeka), ekipman ve silah kullanımlarında ve dağıtımlarında daha fazla esneklik, daha akılcı bulmacalar ve düşman karşısında daha zorlu taktikler geliştirmeyi gerektirecek bir senaryo gibi bir takım modern özelliklere sahip olsaydı iyi bir strateji oyunu olabilirdi. Ancak şu anki hali ve ses ve grafik özellikleri ile sadece Star Trek aleminin fanatiklerini ve uzayda geçen RTS meraklılarını kısa bir süre için tatmin edebilir.




▲ Oyun boyunca Commander Data ekranına dikkat edin. Bu sizin için önemli.



GRAFİK 3.0
640x480 çözünürlükte sabit ancak yine de mekanlar gayet güzel görünüyor. Fakat zoom ekranı tam bir hayal kırıklığı.

SES 5.0
Oyunun en başarılı özelliği. Hem diyaloglar hem de oyun içi ses efektleri gerçekten çok iyi.

KONTROL 3.0
Kontroller fena değil. Otomatik pause özelliği işe yarıyor. Ancak zoom için mümkünse tuş atamayın!

EĞLENCE 3.0
Star Trek adına saygım olmasa bu bile fazla ama, hadi neyse...





KAYA ALİ SÖNMEZ

- Yapımcı: PopTop Software
- Yayıncı: GodGames
- Strateji
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
5.0	4.5	5.0	5.0

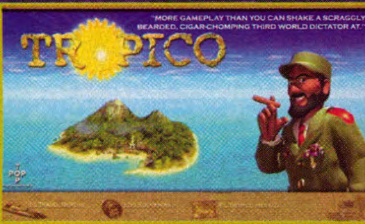




Küçük bir adada, insanların başına yönetici olarak geçmeye, onları yönetmeye ne dersiniz? Tropico işe işte bu noktadan itibaren koyuluyor. Nedeni ise basit: Herkesin içinde az da olsa bir "yönetme arzusu" bulunması! Göreviniz Karayiplerde bulunan çok küçük bir adadaki halkın başına bir diktatör olarak geçmek ve onların herşeyi ile ilgilenerek onları geliştirmek. Belki konu olarak sıradan gibi gelebilir. Ancak işin içinde "diktatörlük" olunca, oyun sıradışı bir kimliğe bürünüyor. Zaten oyunun resmi web sayfası da dahil olmak üzere pek çok yerde bir diktatör olan Fidel Castro'ya benzer karakterler kullanılmış, hatta Fidel'den esinlenildiği açık açık belirtilmiş bile.. Her neyse, işin siyasi yanı bizi ilgilendirmez. "Sahibi olduğumuz" bu adanın adı oyunun adıyla aynı: Tropico. Kısa bir süre oynadığımda oyun bana SimCity3000 ve RailRoad Tycoon2'nin hoş bir karışımı gibi geldi. Tabii biber olarak üzerine biraz da Latin Amerika Politikası serpilmiş! Oyunu oynamayı öğrenmek çok kolay ancak ustalaşmak zor. Kontrolünüzde bulunan adanızda tüm işlerle uğraşmak mecburiyetindesiniz. Turistlerin kalacağı otellerin nasıl işlediğini kontrol etmeli, adanın diğer ucundaki tütün tarlalarını sürmeli, adanıza gereken ürünleri temin etmeli, adanızda üretilen ürünleri dışarıya pazarlamalısınız. Bu ne biçim diktatörlük diyenleriniz olacaktır elbette. Ama her ne olursa olsun ekranın karşısında film izler gibi oyunu izleyemeyeceğimizden dolayı bu tip ufak tefek (!) işlerle uğraşmak zorundayız. Tropico'da bulunan birimler ve karakterler gerçekten çok detaylı. Oyun nalbantlardan tutun da avukatlara, bahçıvanlara, mühendislere, profesörlere, devlet adamlarına kadar geniş karakter yelpazesine sahip. Eğer SimCity serisini oynadıysanız Tropico'yu oynarken hiç zorlanmayacaksınız. Çünkü oyun genel olarak bir strateji oyununda yapılanlardan fazlasını içermiyor. Ancak bu Tropico'nun kolay bir oyun olduğu anlamına da gelmiyor, garip değil mi? İki tezat yanyana. Zaten oyun bu gibi noktalarda farklılaşmaya başlıyor. Oyunda tıpkı Caesar serisi oyunlarında olduğu gibi oyun zamanını yavaşlatıp/hızlandırmak mümkün. Böylece aleyhinizde olan bir durumu lehinize çevirebiliyorsunuz. Tropico'nun konusunu kabaca belirttikten sonra grafiklere gelmemiz gerekirse; oyunun grafikleri çok iyi tasarlanmış, çok hoş. Hiçbir şekilde piksel piksel görüntü alamıyorsunuz. Ayrıca karakterlerin çizgi film tarzında tasarlanmış olmaları da hem ilgi çekici hem de bu tarz bir oyun için değişik. Oyun içi sesler çok gerçekçi. Tütün tarlasında çalışan çiftçinin orağının sesi o kadar hoş geliyor ki insana, bir an kendinizi Karadeniz'de, yakıcı güneşin altında bir tütün tarlasında hissetmeniz işten bile değil! Tropico'da her ne kadar müziğe gerek duymasam da müzik sesini açtığımda müziklerin hiç de fena olmadığını, Latin tarzı müzikler olduğunu duydum (normal olarak :). Sonuç olarak PopTop Software grafikleriyle insanı afallatan, buram buram politika kokan, oyun tadında bir Latin Amerika baharatı yaratmış! Oyunda diktatör olmak çok güzel, çok eğlenceli! Tropico eğer önümüzdeki aylarda ülkemize orijinal olarak gelirse, kesinlikle ama kesinlikle almanızı öneriyorum. Belki bu güne kadar çıkmış olan en iyi strateji oyunu değil ama en eğlenceli strateji oyunları arasında başı çektiği kesin. Alın, oynayın, oynatın...n!

Sistem Gereksinimleri
- Pentium II 233
- 64 MB RAM
- 8X CD-ROM

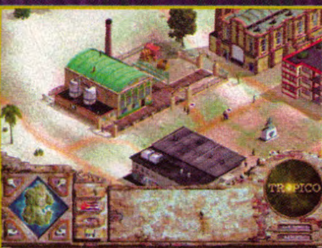
















GRAFİK 5.0

Tamamen göze hitap eden, zevk ürünü, detaylı grafiklere sahip bir oyun. Çok hoş gözüküyor. Mutlaka denenmeli.

SES 4.5

Gerçekçi hazırlanan seslerde bazı müzikler dışında önemli hiçbir problem yok.

KONTROL 5.0

Neredeyse SimCity oyunlarından bile daha kolay olan bir oynanışa sahip.

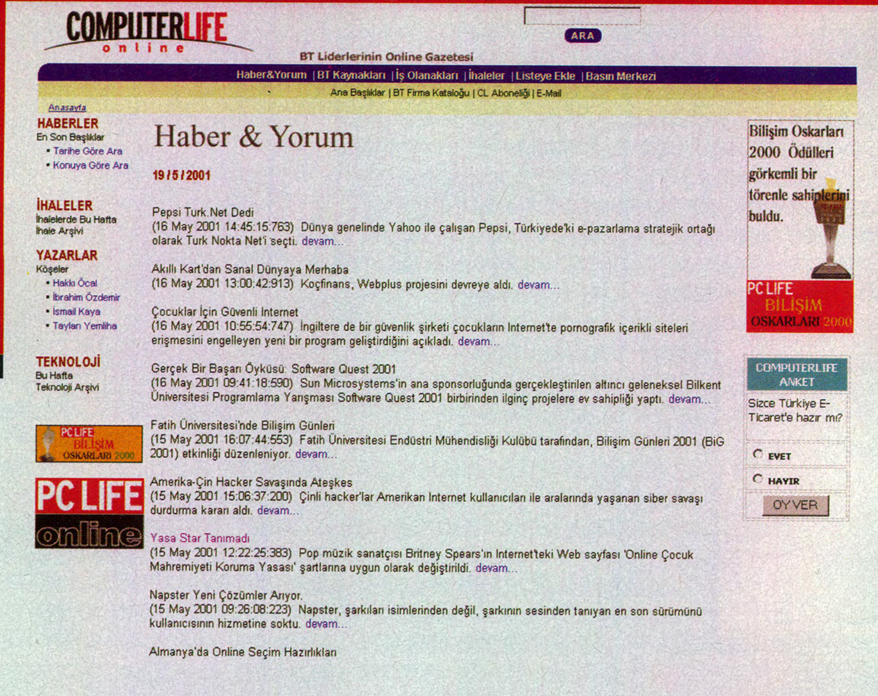
EĞLENCE 5.0

Kesinlikle çok iyi ve çok eğlenceli. İnsanı ekranın esiri yapmaya birebir olan Tropico, aldığı parayı hak ediyor.

CL ONLINE

3 SAATTE BİR GÜNCELLENEN TEKNOLOJİ SİTESİ

EN DOĞRU BİLGİYE EN KISA ZAMANDA ULAŞACAĞINIZ SİTE...



- √ En doğru bilgiye en kısa zamanda ulaşacağınız site...
- √ Üç saatte bir güncellenen teknoloji haberleri...
- √ BT uzmanı yazarların teknoloji yorumları...
- √ Teknoloji ve İş dünyasına dair son oluşumları bildiren dosya konuları...

COMPUTERLIFE

COMPUTERLIFE online

www.computerlife.com.tr

İMG Bilişim Yayınları



MERT ALPER GÜNER

- Yapımcı: Titus Software
- Yayıncı: Titus Software
- Action
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	3.5	4.0	4.0

KAO THE KANGAROO



KAO the Kangaroo çok renkli grafikleri, hızlı oynanışı, güzel ses efektleri ve aslında hiç de öyle çocuk oyuncağı gibi görünmeyen zorlu bölümleri ile çok eğlenceli bir oyun. Oyundaki karakterimiz KAO, Avustralyalı bir kebapçı tarafından cız bız yapılmak üzere ailesinden kaçırılıyor ve olaylar da başlıyor :) KAO'nun en büyük iki yeteneği var zıplamak ve boks yapmak. Siz de KAO'nun bu iki yeteneğini kullanarak tam 45 bölüm boyunca pek çok zorlu ve bir o kadar da komik tiplerle boğuşacak ve evinize geri dönmeye çalışacaksınız. Bu bölümlerde ayrıca engelli-parkur şeklinde tasarlanmış olan bir sürü çukurdan zıplayacak, zıplarken yumruk atacak ve ayrıca bir sürü de power-up toplayacaksınız. Bu arada unutmadan söylemeliyim ki oyunun bazı bölümlerinde bir miktar extreme-sports da yapacaksınız. Ancak tabi ki bu kadar özelliği bir araya toplamak bugsız da pek mümkün değil ve oyunda da bazı yerlerde bir miktar bug var ama bence en önemlisi oyunun easy-medium ve hard zorluk seviyeleri arasında aslında hemen hiçbir fark bulunmaması.



Sistem Gereksinimleri
Pentium 300
64 MB RAM
8X CD-ROM

Oyunun başındaki sinematikte olduğu gibi ayrıca oyun boyunca da çizgi film tarzında modellenmiş grafikler oyuna tam olarak yakışan atmosferi sağlıyor. Grafikler ve özellikle de 3D mimari hiç de öyle sallapati yapılmamış ve çocukların da gayet zevk sahibi oldukları da göz ardı edilmemiş. Tüm 3D ortamlar son dererce güzel görünüyor ve karakterler ve mekanlar kesinlikle birbiriyle örtüşüyor.



Oynanış ise genelde basit ve zevkli ancak bir "üçüncü şahıs" kamerası problemi bir süre için zorluk çıkarabilir fakat bunu önlemenin yolları da elbette ki var. Görüş açınız sizi rahatsız ettiği anda KAO'nun yerini kameraya göre değiştirin ve görüş açısını böylece yenileyin (MDK2 veya Oni oynamış olanlar ne demek istediğimi hemen anlamışlardır), ayrıca recenter fonksiyonunu veya first-person tuşunu kullanarak da işinizi görebilirsiniz.

KAO the Kangaroo'nun ses efektleri ve müzikleri de oyuna uyum sergiliyor. Her bölümde birbirinden canlı ve neşeli müzikler ve ses efektleri var, ayrıca tüm bunlar grafikleri tamamlıyor ve kendinizi bir oyuncak dünyasındaymış gibi hissetmenizi sağlıyor. Ancak adamlar her bölüme özel müzik yapacak lükse de elbette ki sahip değiller ve soundtrack tekrar etmeye başladığında sıkılanlar sesi kapatsalar da sanırım oyundan yine de zevk alabilirler (mi acabaaa?)



KAO'yu zevkli ve ilginç bir oyun haline getiren en önemli özelliklerden birisi de, klasik platform oyunları mekaniği ile extreme sporlar mantığının bir nevi birleşimi olmasıdır. Oyunun ilk bölümlerinde standart platform mantığı ile oynuyor ancak işler sarpa sarmaya başladığında kombine hareketler ve hızlı kaçış için taktikler geliştirmek zorunda kalıyorsunuz. Örneğin bir düşmanla karşılaştığınızda KAO ile yapabileceğiniz birkaç farklı teknik var; kaçış için strafe yaparken zıplama veya koşarak strafe yapma gibi. Saldırı için ise hızlı yumruk ve kuyruk darbeleri, veya uzak mesafelerdeki düşman için boks eldiveni fırlatma gibi seçenekleriniz bulunuyor.

Oyun boyunca pek çok yerde power-up lar ve altın paralar toplayacaksınız. Bunların hepsi sizin için hayati derecede önem taşıyor. 50 adet altın para topladığınızda ise bir hayat hakkı daha kazanabilirsiniz. Extreme sporları içeren bölümlerde ise lav nehri üzerinden hang-glide yapma, buz tepesinden aşağı kayma ve dağda snowboard yapma gibi bölümler oyuna değişik bir hava katıyor ve monotonluğu önlüyor. Her bölüm sonunda o bölümün "boss"u ile karşılaşacak ve birebir kapışacaksınız.



Sonuç olarak diyebilirim ki bu oyun 6-12 yaş arası yürekleri sevgi ve masumiyet dolu minik kardeşlerimiz için güzel ve eğlenceli bir oyun ama ne yalan söyleyeyim, bu yazıyı okuyan 9-10 yaşlarında default bir çocuğun Counter-Strike'daki bütün silahların özelliklerini su gibi bildiğine de eminim :)

GRAFİK 4.0
Oyunun grafikleri son derece renkli ve canlı hatta cıvıl cıvıl. Fazla bir sistem gereksinimi de yok. Ee daha ne olsun.

SES 3.5
Grafikler kadar sesler de iyi. Fakat bir süre sonra soundtrack tekrarlanmaya başlıyor ve eliniz ses düğmesine gidiveriyor.

KONTROL 4.0
Kontroller bu tip hareketli bir oyun için yeterli kullanım rahatlığına sahip. Üçüncü kişi kamerası başlarda biraz zorlayabilir.

EĞLENCE 4.0
6-12 yaş arası geleceğimizin umudu çocuklarımız için eğlenceli ve zevkli bir oyun. Aman da aman yerim ben onları :)

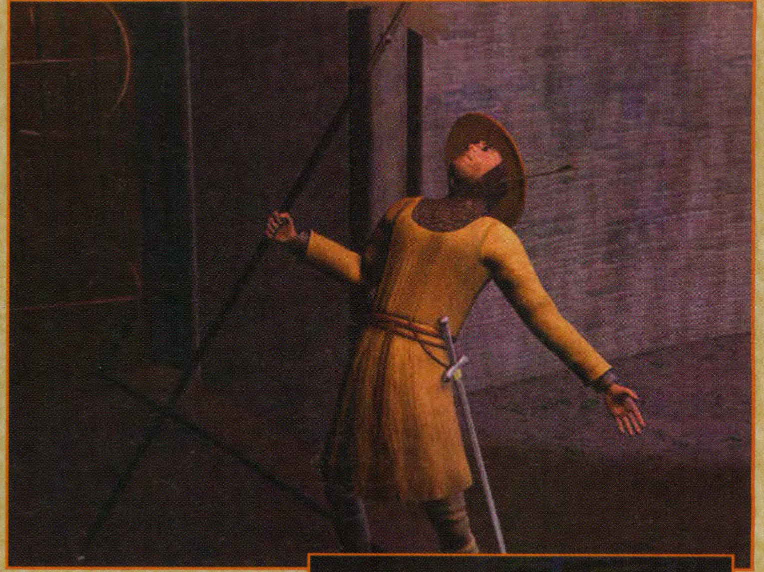


ATALAY KELEŞTEMUR

- Yapımcı: Wanadoo
- Yayıncı: Wanadoo
- Adventure
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.5	5.0	4.5

The Messenger



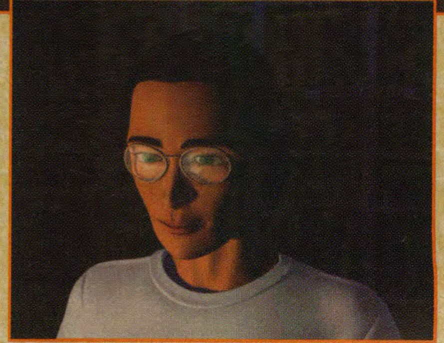
Bir gizli servis ajanı olan Morgan Sinclair'e geçmişe geri dönüp Şeytanın Anahtarlarını bulması emri verilir. Bu emri gerçekleştirebilmek için geçmişte kralların sarayı olarak kullanılmış olan Louvre Müzesine gitmesi gerekmektedir. Aynı müzeyi Orta çağ, Rönesans ve Fransız İhtilali yıllarında ziyaret edip bu 4 anahtarı bulması için ona tabii ki sizin de yardım etmesi gerekiyor.

Böylesine zor ve önemli bir görevde yer almak, hiç kuşkusuz hepinizin hoşuna gideceğe benziyor. Oyundaki mistik olaylar ve dünyayı kurtarma hevesi sizleri ekran karşısına uzun bir süre, hatta oyunu bitirene kadar tutmaya yetiyor. Hatta buna bir de oyunda Dracula 2'nin grafik motorunun kullanılmış olması da eklenince bilgisayarınız ile uykusuz geceler geçirmemeniz için hiçbir engel yok.

Sistem Gereksinimleri
- Pentium 166
- 16 MB RAM
- 4X CD-ROM

Grafikler gerçekten de insanın gözünü alır güzellikte. Oyundaki objelerden tutunda karakterlerin giydikleri elbiselere kadar her şey gerçekteki ile birebir aynı. Kısacası oyun yapımcıları köklü bir araştırmanın içine girmişler. Seslendirmeler ve müzikler oyunla oldukça uyumlular. Bulunduğumuz zaman ile değişen müzikler bizi oyunun atmosferine çok rahat sokabiliyor. Arabirim çok sade ve anlaşılır bir şekilde hazırlanmış.





Oyundaki puzzle'lar en az Dracula 2'ninkiler kadar zor diyebiliriz. Ancak; oyundaki oynanabilirliğe alıştığınız taktirde (mantığı kavradığınızda) bütün puzzle'ları rahatça çözebiliyorsunuz. Buradaki tek can alıcı nokta envanterinize alabildiğiniz eşyaların sınırlı olması! Evet doğru okudunuz. Bu oyunda, diğer oyunlarda olduğu gibi merdiven, kürek vb. önümüze gelen her şeyi envanterimize dolduramıyoruz. Yalnız oyundaki odaların neredeyse tamamında sandıklar bulunmakta. Fazla gelen eşyalarımızı bu sandıklara koyabiliyor, yeri geldiği zaman da oradan alarak kullanabiliyoruz. Tabii bu olay ilk başlarda oyuna gerçekçilik kattığı gerekçesiyle hoşunuza giderken, bir süre sonra çileden çıkmanıza sebep olabiliyor. Örneğin: Daha önceden almış olduğunuz çiçeği bir başka yerde buhar ile kurutma esnasında ortaya öldürücü bir gaz çıkıyor. Ve eğer siz de envanterinizde yer kalmadı diye gaz maskenizi bir sandığın içine koyduysanız oracıkta hemen ölüveriyorsunuz. Bunun için de odalarda sandık arayıp bir başka obje ile gaz maskesini değiş tokuş ediyorsunuz. Sonra da az önce yapmış olduğunuz şeyleri bir kere daha tekrarlıyorsunuz. Bu ne kadar zevkli sizce?



Bir de bütün bu olanlara oyunda her iki adımda bir ölüyor olmanız da eklenince oyununun zorluk seviyesi iyice yükseliyor. Yaptığınız şeyleri baştan başlayıp yapmamak için her çözdüğünüz puzzle'ın ardından oyunu save edin. Sonra çok dövünürsünüz :)



Genel olarak oyun, gerçekten de çok güzel. Uzun bir adventure kıtlığının ardından Dracula 2'den sonra bizlere ilaç gibi geldi bu oyun. Oldukça uzun bir oynanış sunuyor bizlere çünkü. Tüm güzel oyunlar sizlerin olsun...

GRAFİK 4.5

Oyundaki grafikler gerçekten de çok güzel. Seçilen objeler ve kıyafetler bulunduğunuz dönem ile değişiklik gösteriyor ve gerçek hayattakiler ile aynı.

SES 4.5

Seslendirmeler çok kaliteli yapılmış. Müzikler ise sizi havaya sokabilecek kadar iyi.

KONTROL 5.0

Dracula 2'nin grafik motorunun kullanılmış olması çok büyük bir artı.

EĞLENCE 4.5

Puzzle'ların zorluğu ve sıklığı adventure severlerin çok hoşuna gideceğe benziyor. Bir de şu envanterimize alabildiğimiz obje sayısı kısıtlı olmasaydı...







KAYA ALİ SÖNMEZ

- Yapımcı: GSC Gameworld
- Yayıncı: Strategy First
- RTS
- 8 Oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	3.5	4.0	3.5

European Wars: Cossacks

Şu sıralar çoğunuzun bildiği gibi piyasaya sadece belli türde olan ve artık klişeleşmiş oyunlar çıkıyor. Bu klişeleşmiş oyun tarzları arasında yarış oyunları ve RTS'ler başı elbette başı çekiyor, çünkü bu iki oyun türü en çok satan türler. European Wars: Cossacks (EW)'da RTS tarzı bir oyun. Ancak oyun normal RTS'lerden farklı olarak tarihsel öğeler içermekte. Oyundaki tarih olayı asla yüzeysel değil, hatta abartılmış bile! Orta Çağ Avrupasında olan 30 Yıl Savaşları, sonrasındaki İngiltere-Hollanda Savaşları vb gibi tarihsel olaylar EW'de birebir olarak yer almakta. Tabii bir oyunun böyle geniş bir tarih arşivinden yararlanabilmesi için birçok milleti barındırması gerekiyor! EW'de aralarında Türkiye, İngiltere, Rusya, Prusya, Polonya, Venedik gibi milletlerin de yer aldığı tam 16 millet bulunuyor. Oyunda Türkiye Tarihi'nin bulunmasının en azından bizler için atmosfer yarattığını rahatlıkla söyleyebiliriz.

Sistem Gereksinimleri
- Pentium 200
- 64 MB RAM
- 8X CD-ROM

Hatırlayacağınız gibi AoK'da da Türkler bulunuyordu. EW şimdilik bu yönden AoK'ya çok benziyor! Oyun herhangi bir RTS nasıl oynanıyorsa o şekilde, yani çoğunlukla mouse ile oynanıyor. Zaten oyun mantığı da klasik: üret, işlet, ordu kur, savaş.. Normalde de (gerçek hayatta) bunun böyle olduğunu düşünürsek ortada hiç de garip bir durum gözükmüyor. EW'nin grafikleri bir RTS oyunu için gayet iyi ve detaylı hazırlanmış. Yalnız savaşlarda savaş meydanını anormal büyüklükte bir sis tabakası kaplıyor ki bu belki canınızı sıkabilir diye düşünüyorum. Yine de ufak bir ayrıntı.. Ancak bu hatayı savaşlarda 8000'e yakın birimi bir arada görebilme özelliği yok ediyor. Gerçi bu rakam bana çok uçuk geldi ama bunu söyleyen oyunun yapımcısı olan firma, benim günahım yok :))

Ayrıca birimlerinizin tümüne toplam 300'den fazla upgrade yapabilme imkanınız bulunuyor. Oyunun haritaları 3D olarak dizayn edilmiş. Ve geliştirilmiş özellikleri sayesinde grafiksel öğelerin arttığı zamanlarda (mesela savaş anında) oyunun takılması, yavaşlaması diye bir sorun yaratılmamış. Ayrıca her milletin kendi kültürüne özgü olan mimari ve etnik yapısı oyuna çok iyi geçirilmiş. Mesela Türklere baktığınızda, sokakta dolaşan yeniçerileri, vezirleri görebiliyorsunuz! Eğer sıkı bir sisteminiz varsa, oyun 1600x1024 gibi yüksek çözünürlüklere rahatlıkla çıkabiliyor. Ancak çözünürlük yükseldikçe belki görüntü netleşiyor ama birimleriniz gerçekten de çok ufalıyor. Bunu da gözardı etmemek gerekiyor bence. Grafiklerin tamamı fazlasıyla AoK'yı hatırlatıyor. Sulardaki dalgalanmalardan tutun da, binaların yanmasına, hatta haritanın zarar görmesine kadar..

Her RTS'de olduğu gibi EW'de de üretmek ve işlemek zorunda olduğunuz bir takım materyaller var (yemek, odun, taş, altın, kömür ve demir gibi). Böylece yukarıda da dediğim gibi yavaş yavaş kendi ordunuzu oluşturuyorsunuz ve savaşa hazırlanıyorsunuz. Genel olarak EW'ye baktığımda taşıdığı tarihsel öğeler ve bulundurduğu bazı savaşlar dışında başka bir yeniliğe rastlayamıyorum. Gerek grafiksel, gerek oynanış, gerekse konu bakımından çok daha iyi oyunlar geçmişte yapıldı. EW daha iyi olacağına basit bir AoK kopyası olmuşa benziyor (bana göre tabi :). Paranız ve harcayacak zamanınız çok ise bu oyunu alın derim, yok daha önceden kalma bir AoK CD'niz varsa onu baştan kurun ve oynayın derim. Çünkü o daha güzel!.. Oyunla kalın, oyuncu kalın....





GRAFİK 3.5
AoK ile yanyana koysanız ilk bakışta farksız ama dikkatli bakınca EW'nin ne olduğu anlaşılıyor. Daha iyi olmalıydı.

SES 3.5
Birimlere ait sesler gayet iyi hazırlanmış, ancak Shogun'un seslerinin tadı yok..

KONTROL 4.0
Mouse'u hızlı kullanıp taktik verebilen herkes bu oyunu oynayabilir.

EĞLENCE 3.5
Orijinal bir oyun değil, başka bir oyun oynayın derim. (Mesela AoK :)



DUCATI WORLD RACING CHALLENGE

KAYA ALİ SÖNMEZ

- Yapımcı: ATD
- Yayıncı: Acclaim
- Yarış
- Piyasada



Geleneksel olarak bir yarış oyunuyla daha karşınızdayım.. Bu sefer oyunumuz bir motorsiklet yarışı. Aslında Ducati gibi bir markanın canavarlarına Mobylette tarzında motorsiklet demek yanlış ama olsun. Ducati World Racing (DWR), piyasaya çıkan az sayıda motor yarışından biri (Ki zaten bu aralar piyasaya Telif Hakları Yasası yüzünden kopya oyun çıkmıyor!). Oyun gerçekten çok baştan savma hazırlanmış. Zaten ATD gibi adı ve sanı bilinmeyen bir firmadan da başka birşey beklenmesi doğru olmazdı! Oyunu kurup çalıştırdıktan sonra karşınıza bir demo bile çıkmıyor. Direkt olarak ana menüye yönlendiriliyorsunuz ve bir de bakıyorsunuz ki mouse imleci yok!! Çünkü ATD menüyü aynı oyun gibi klavye ile kontrol edilebilir şekilde tasarlamış! Buraya kadar bahsetmişken menüdeyken siz seçim yapmadığınız halde menülerdeki highlightların kendiliğinden oynayıp durduğunu tespit ettim. Her neyse oyunda tüm yarışlardaki gibi artık klasikleşen oyun modları bulunmakta. Bunlardan herhangi birini seçtiğinizde karşınıza üç seçenek geliyor: 80's, Superbike, Supersport. Burada motorların (çok iyi tasarlanmış olmasa da) resimlerini, teknik özelliklerini görüyorsunuz.

Sistem Gereksinimleri
- Pentium 200
- 32 MB RAM
- 8X CD-ROM

Tüm kategoriler içinde değişik özelliklere sahip olan tam 30 model bulunmakta. Tabii ki tüm motorlar erişiminize sunulmamış. Hali hazırda açık olan motorlarla yarış kazanırsanız yeni motorlara kavuşabiliyorsunuz. Oyun bir markaya özgü olduğundan doğal olarak sadece Ducati'nin motorları var. DWR, halen piyasada satılmakta olan ve pistlerde Hondaların tozunu yutan tüm modelleri içeriyor. Bu bakımdan bir arşiv niteliğinde görülebilir. Nitekim oyunun ana menüsünde de DucatiLIFE adlı bir bölüm var. Bu bölümde Ducati ile ilgili bilgiler, modeller yer alıyor (reklam yani:). DWR'ye bilinen çoğu yarış pisti eklenmiş ancak bu pistler aynı motorlar gibi gerçeklikten uzak, ve grafiksel olarak da kötü. Oyuna başlarken yeşil ışığın yanmasını beklediğiniz kısım (ki hep yeşil olan ışık bu oyunda kırmızı!)o kadar uzun yapılmış ki canınız sıkılabiliyor. Ayrıca tam siz "Neyse boşver bunları biraz sürat yapalım kalkarken.." diyecekken bir de bakıyorsunuz ki motorunuz yarım saatte ancak 90km/h'a çıkabilmiş. Bu abzürdlük yarışın ilerleyen yerlerinde de kendini gösteriyor. Bariyerlere çarptığınızda metrelerce havaya fırlamanız, viraj alırken duvara fazla yaklaşırsanız duvarın sizi itiklemesi (!), kaza yapıp oyuna döndükten bir süre sonra motorunuzun hala yanıp sönmesi ve bunun gibi burada sayamayacağım daha pek çok hata.. Bunca hatayla beraber oyunun yüksek sayılabilecek bir sistem istemesi de bir hata bence! DWR'deki sorunlar teke tek olan, yani bazı kısımlara özgü olan şeyler değil. Oyunun fizik motorundan tutun da seslerine kadar her şey buram buram naftalin kokuyor. Çünkü eski! DWR'nin genel olarak kötü olan muhteviyatından sesler de nasibini almış.











Oyun içi motor sesleri ve çarpışma efektleri hiç iyi değil. Ancak aynı şeyleri müzikler için söyleyemeyeceğim. Nedense oyunun müzikleri idare eder güzellikte ve kulağa hoş geliyor. Eğlencelik bir faktörü ise ben bulamadım, bulana helal olsun. Ben eğleneceğime saç baş yoldum! Oyun sitelerinde tam sürümü çıkmadan önce bangır bangır reklamı yapılarak iyi bir oyun denilen DWR, tam anlamıyla bir hayal kırıklığı yaşattı bana. Ayrıca DWR, yarış oyunları içinde marka oyunu olanların berbat olma geleneğine de katıldı (Mercedes Benz Truck Racing hariç.). ATD'dekiler ya da başka yerdekiler herhangi bir motor yarışı yapmadan önce lütfen GP500 oynasınlar da oyun nasıl yapılırmış görsünler. Böyle bir felakete katlanacağınıza ben de dahil olmak üzere çoğu yarışseverin bir numarası olan GP500'ü alın oynayın. DWR'den uzak durun her an patlayabilir!





GRAFİK 2.5
Profesyonel olmasam da benim yapabileceklerim bile daha iyi diyebilirim!!! Anlayın işte :))

SES 2.0
Yarış motorundan pırpır sesi çıkartmışlar, yazık..

KONTROL 3.5
Felaket.. Bahsi bile söz konusu değil!

EĞLENCE 2.5
Bu oyundan uzak durmanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Çünkü aradığınız şey kesinlikle bu değil!







RETURN OF THE NINJA



UNCLE DUST

- Yapımcı ve yayıncı: Natsume
- Action/adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	4.0	4.0	4.0



İPUCU: Bu tahtada bir sonraki binanın çatısına geçmek için, üzerlerine çıkmadan önce bu fenerleri vurun.

Return Of The Ninja, muhteşem Shinobi ve Ninja Gaiden'ın ihtişamını Game Boy Color'a taşıyor. Oyunda topraklarını savaştan korumak üzere çalınmış, eski bir kağıdı geri getirmek durumunda olan iki ninjadan birini, Tsukikage veya Sayuri olarak oynayacaksınız. Bunu başarabilmeniz için çok çeşitli ölümcül silahlar ve güçler size yardım edecek.

Grafiksel olarak Ninja iyi gözüküyor fakat soundtrack biraz basit kalıyor. Yine de etkili Asya melodileri oynayanı kendisine bağlamayı başarıyor. Kullanımı kolay kontrollerle su üzerinde yürüme, uçma veya yeri kazma gibi etkili hareketler gerçekleştirebiliyorsunuz. Return of the Ninja, heyecan dolu karşılaşmalarıyla oyuncuları çok iyi bir maceraya sokuyor.



İPUCU: Burada gizlenene kargalar gibi arkaplana karışmış gizli düşmanları yakından takip edin.

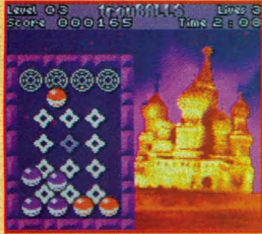
TROUBALLS



UNCLE DUST

- Yapımcı ve yayıncı: Capcom
- Puzzle/strategy
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.0	3.0	3.5	3.0



İPUCU: Topların yukarıdan düştüğü bölümleri oynarken karışıklığı önlemek için renklerine göre toplamaya çalışın.

Capcom'un yepyeni Game Boy Color oyunu Trouballs beceri isteyen bulmacalar getiriyor ama Bust-A-Move ve Ballistic gibi diğer yıldız puzzle oyunlarını yakalayamıyor. Trouballs'da, renkli topları raket benzeri küçük bir mekanizmayla hareket ettiriyorsunuz. Amacınız bu topların pozisyonlarını değiştirerek tahtanın altına düşürebilmek. Her bölüm zaman sınırlı ve titiz bir plan gerektiriyor ki aksi takdirde başarısız oluyorsunuz. Bu durumda oyunun eğlencesi ortadan kalkıyor.

Ayrıca Tetris tarzı düşüşler ve sizi pek de sarmayan monoton müzikleriyle prezentasyonların çok ilgi çekici olduklarını söylemek güç. Topları değişik yönlere hareket ettirirken kontrollere alışmak zaman alıyor fakat aksi takdirde zaten çok kolay olurdu. Trouballs tam bir beyin jimnastiği fakat aynı tarzdaki diğer oyunları çoğunun aksine sizi uzun saatler boyunca başında tutmaktan uzak.



İPUCU: Bir seferde altı top birden temizleyen bu yerleşimi kontrol etmelisiniz. Aksi takdirde pek fazla ilerleyemezsiniz.

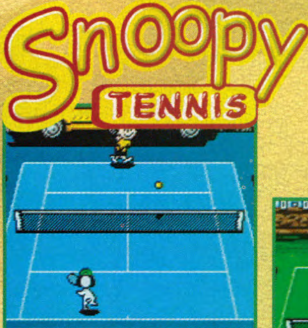
Snoopy TENNIS



AIR HENDRIX

- Yapımcı: Mermaid Studios
- Yayıncı: Infogrames
- Tennis
- 2 oyuncu

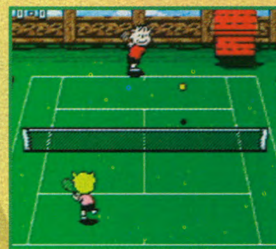
GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	3.5	4.0	4.0



İPUCU: Servis atarken dış çizgiye doğru hedef alın, sonra da hemencecik kazanmak için karşılanan topunuzu geldiği tarafın tam tersine gönderin.

Peanuts çetesi ile tenis arasında bir bağlantı kurmak biraz güç fakat bu ilk defa denemiş lisans sürpriz bir biçimde tam bir tenis oyunu sunuyor. Snoopy Tennis, standart tenisten squash'a, squash'tan power-up çılgınlığına etkileyici, zengin bir mode kütüphanesi getiriyor. Eşli karşılaşmalar yok fakat bir link kablosu sayesinde arkadaşlarınızla ve tüm Peanuts elemanlarıyla–Snoopy, Charlie Brown, Linus, Lucy ve dahası– kortların şampiyonunu belirlemek üzere kapışabilirsiniz.

Kontroller ilk başlarda hafiften hassas gibi duruyor ve Game Boy'un küçük ekranında atışlarınızı yaparken dikkatli olmalısınız. Yalnız birkaç oyun oynayarak yeterli pratik elde edilmiş oluyor ki böylece vuruşları daha kolay yapıyorsunuz. Güzel grafikler ve iyi fakat zengin olmayan sesler eğlenceli oynanışı destekliyor. Mario Tennis hala Game Boy raketini elinde tutuyor fakat Snoopy de sunduğu özelliklerle ikinci sıradaki yerini alıyor.



İPUCU: Sally'nin tehlikeli cross-court atışını oyunda kullanmaya çalışın.

Razor Freestyle Scooter





BROTHER BUZZ

- Yapımcı: Crawfish Interactive
- Yayıncı: Crave Entertainment
- Skating
- Tek oyuncu

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
2.5	3.0	3.0	2.5

İPUCU: Burada bir yapıdan nasıl uçacaksınız. Yapının üstüne zıplamak ve grind için B, A ve her hangi bir yöne aynı anda basın. Sonra yapıdan yere inmek için B, A ve her hangi bir yöne basın.

Razor'u da Game Boy gibi neredeyse her yerde kullanabilirsiniz. Heralde bir Razor'u kullanmanın en zor olduğu yer Game Boy olsa gerek. Razor Free Freestyle Scooter, yedi bölüm boyunca yarışları ve hünerli hareketleriyle temelde gayet iyi iş çıkartıyor fakat genel itibariyle tökezliyor.

Oynanış grafikleri solluyor. Razor'daki çocuklar iyi gözüküyor fakat tepeden görünümlü izometrik bakış açısı biraz engel teşkil ediyor ki ekrandaki engeller çok hızlı bir biçimde geçiyor. Bu ayrıca kontrolleri de kötü şekilde etkiliyor. Zorlu hareketleri yapmak enerji dolu bir D-pad aksiyonuna ihtiyaç duyuyor ki bu yüzden titreyen Game Boy ekranı yüzünden oyundan çıkmak işten bile değil. Razor Freestyle daha çok Razors'a sahip olmayan çocuklar için hazırlanmış gibi. Henüz almadıysanız, oynamamak muhtemelen daha eğlenceli olacaktır.



İPUCU: Her bölümün sonunda düz, dağınık bölgeler olduğundan biraz hüner puanı yapabilirsiniz. Sadece, ekranın dışına çıkmış olsanız bile hareket yapmaya devam edin!

Mickey's Speedway USA

UNCLE DUST

- Yapımcı: Rareware
- Yayıncı: Disney Interactive/Nintendo
- Kart racing
- 2 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	3.5	4.0	4.0



İPUCU: Diğer arabalara temas etmekten kaçının, aksi takdirde gerilere düşebilirsiniz.

Mickey ve arkadaşları Mickey's Speedway USA ile Game Boy Color'a geri döndü. İlk defa Nintendo 64'de gözüken bu kart yarışında Mickey, Goofy, Donal, Minnie ve diğerlerini kontrol ederek power-up'lar topluyor ve çok hızlı bir tempoda yarışıyorsunuz.

Etkileyici, rengarenk grafikler ve duyarlı kontroller oyunculara NES'deki klasik RC Pro-AM'i hatırlatacaktır. Başlangıçta kamera açılarına biraz alışmak gerekiyor ama kısa zaman sonra doğal görüntüler sunuyor. Sesler ise ne alkışlanacak ne de şikayet edilecek durumdalar. Oyunun kendisinin eşsiz ve orijinal olduğunu söyleyemiyoruz ama denenmiş formülüyle büyük bir eğlence sunuyor.

İPUCU: Rampalardan, tepelerden çıkarken ve aşağı inerken kontroller biraz değişiyor. Duvarlara çarpmamak için direksiyonu sıkı tutmayı unutmayın.



Toki Tori

UNCLE DUST

- Yapımcı ve yayıncı: Capcom
- Puzzle/strategy
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	3.5	4.0	4.0



İPUCU: Gözlükler tahtadaki her şeyi görmenizi sağlıyor ama genelde çoğu bölümü geçmek için deneme yanılma yöntemini kullanacaksınız.

Capcom'un Toki Tori'si, Burger Time gibi eski arcade platformlarından fakat bu yeni oyun tazelik duygusu vermek üzere stratejiyi ve eşsiz özel yetenekleri beraberinde getiriyor.

Siz toplam dört dünyaya dağılmış 60 bölümde yumurtalarını iyileştirmeye çalışan sevimli bir kuşu oynuyorsunuz. Toki Tori basit gözüküyor ve değişik özel yeteneklerinizin çok çeşitli (ve sınırlı miktardaki) olması puzzle'ları çözümünü zorlaştırıyor. Hem ses hem de grafikler basit ama şirinler ve alışmak için biraz zaman isteyen kontroller de kısa sürede doğal bir kullanım sağlıyor.

Toki Tori, dizayn ve oynanıştaki basitliği zihni zorlayan bulmacalarla karıştırarak gerçekten çok iyi bir iş yapıyor.



İPUCU: Bu küçük blokları gördüğünüzde özel yeteneğinizi kullanarak bir sonraki bölüme giden merdiveni oluşturun.

Kirby Tilt 'n' Tumble

BAD HARE

- Yapımcı ve yayıncı: Nintendo
- Action
- Tek oyuncu
- Piyasada

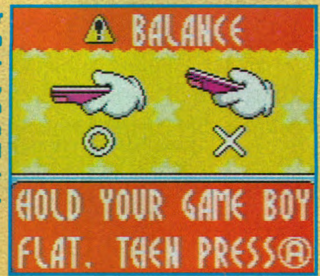
GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	4.0	4.0	4.0



İPUCU: Keşfedin! Oyunda yapmanız gereken yıldızları toplamak ve bunların çoğu ana güzergahların dışında bulunuyor.

Kirby Tilt 'n' Tumble en başında eşsiz bir şey sunuyor. Eğlence, şimdi daha farklı bir boyutta. Oyuncular bir dizi hareketli platformda puffball'larını yuvarlayarak tüm yıldızları Dreamland'a geri getirmeye çalışıyor. Bunu tüm Game Boy'u eğerek (tilt) yapıyorsunuz. Engelli rotalarda (misket labirentlerinin dijital versiyonunu düşünün) gezinmenin yanında Kirby's Roll-o-Rama ve Do the Kirby gibi ekstra mini-oyunlar da oynayacaksınız. Game Boy'u eğerek yaptığınız kontroller çok iyi çalışıyor ama Gama Boy Color'un yansıyan ekranı yüzünden tüm cihazı hareket ettirdiğinizde ışık kaynağınız bazen tamamen kaybolabiliyor. Tilt kontrolü duyarlı fakat temiz grafikler ve iyi müzikleriyle bile Kirby Tilt 'n' Tumble çok fazla bağımlılık yapamıyor.

İPUCU: Eğer pek rahat olmayan düz ayarı kullanmak istemiyorsanız, options menüsüne giderek kendinize göre daha doğal bir pozisyon ayarlayabilirsiniz.



Xtreme Bowling

BAD HARE

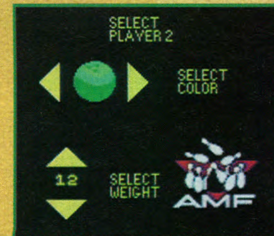
- Yapımcı: Vicarious Visions/ Engine Software
- Yayıncı: Vatical Entertainment
- Bowling
- 2 oyuncu
- Piyasaya çıkış tarihi: 2001 İlkbahar

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	4.0	4.0	4.0



İPUCU: Gerçek bowling'in aksine, tam güçle tam ortadan en iyi atışınızı kolaylıkla yapabilirsiniz.

AMF Xtreme Bowling'in yapımcıları Game Boy'un gücünü kullanarak eğlenceli bir portatif bowling versiyonu çıkardılar. AMF practice, tournament veya iki kişilik karşılaşma modlarında bowling oynayan sekiz karakter (her biri konuşuyor!) sunuyor. Kontroller golf oyunlarınınkine benziyor– bowlingcinizin pozisyonunu ayarlayın, atışınızı hazırlayın, sonra da güç ve doğruluk göstergeleri uygun durumdayken doğru zamanda düğmeye basın. Bu basitliğin kötü tarafı ise oynanışın çok fazla rekabet sunmaması–fakat yine de, gerçeği değil de Game Boy'da bowling oynamayı tercih edebilirsiniz. Hem belki de aradığınız şey rekabet değildir. Güzel grafikleri, ekrandaki boşlukları iyi bir biçimde kullanması ve hızlı ilerleyişiyle bu Game Boy için hazırlanmış iyi bowling.



İPUCU: Ağır toplar daha az güce ihtiyaç duyar ve çarpışmadaki etkileri daha fazla oluyor.

MAJOR MIKE

- Yapımcı ve yayıncı: Midway Home Entertainment
- Piyasada



DENEDİK

Gauntlet: Dark Legacy

PlayStaiton 2'nin oyunlara ihtiyacı var...şiddetle. Bu durumu düzeltmesini umduğumuz, arcade versiyonunda çevrilmiş olan Gauntlet: Dark Legacy. Bir action/adventure klasiği olan Gauntlet'in hayranları temel oynanışın–hareket et, vur, nesneleri topla, tekrarla– değişmediğini görecekler ama grafikler tamamen elden geçirilmiş ve yerlerine keskin, yüksek çözünürlüklü 3D görseller konmuş. Ayrıca bağımlılık yapan sesler de yeniler arasında yerini almış. Oynanıp denenmiş oynanışta dikkate değer bir yenilik, takım oyununa verilen önem: Partnerlerinizle uyum içinde çok güçlü kombo saldırıları yapabileceksiniz. Oyunu aynı anda dört kişi oynayabilecek, canavarlarla dolu sekiz zindanda savaşacak, tuzaklardan korunmaya çalışacak, define toplayacak ve zorlu boss'larla uğraşacaksınız. Elemanlarınızı sekiz karakter–knight, valkyrie, warrior, archer, wizard, dwarf, jester ve sorceress– içinden seçiyorsunuz ve bunların tümü savaşlarda yeteneklerini artırabiliyorlar. Ayrıca bazı gizli şeyleri ve 24'den fazla saklı savaşçıyı ortaya çıkaracaksınız. Preview versiyonundaki hassas kontrollere bakarsak, Gauntlet'in PlayStation 2'ye parlak bir miras olacağını söyleyebiliriz.

















DAN ELEKTRO

- Yapımcı ve yayıncı: EA Games
- Piyasada



DENEDİK

Rumble Racing

EA'nın geçen yılki NASCAR Rumble'ının devamı, stock-car lisansını genişleterek ve garajı fantastik araçlarla doldurarak yeni bir dönemece giriyor. Arabalar sportif coupe'lerden minibüslere değişecek (daha çok Hot Wheels oyuncaklarına benzeyen süper sürüşler) ve hatta arkaya bir uzay gemisi motoru takabileceksiniz. Preview versiyonunda kısayollar ve power-up'larla donatılmış parkurlarda dolanmak çok keyifliydi–özelikle de çılgın spinler atmak ve yarışın ortasında yuvarlanan variller– ve kontroller hem hızlı hem de doğru bir biçimde cevap veriyordu. PS2'nin grafik çipi, alev çıkartan tekerlekler ve gökyüzünü karartan tornadolar (değişken frame rate'i göz ardı edersek) gibi efektlerle iyi bir biçimde kullanılıyor. Hoş oynanış opsiyonlarında anında tekrar, multiplayer karşılaşmaları ve hatta bir kooperatif takım modu bulunuyor. Teklemeler? Yükleme süreleri? Onlar da ne. EA oyunları arcade yarışlarına iyi bir biçimde hizmet ediyor, ama bu ateşli ilk versiyon bir işaretse, Rumble Racing'in bu tarzda şimdiye kadar çıkmış en iyi örneklerden biri olabileceğinizi söyleyebiliriz.







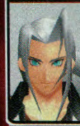












TUNA ŞENTUNA

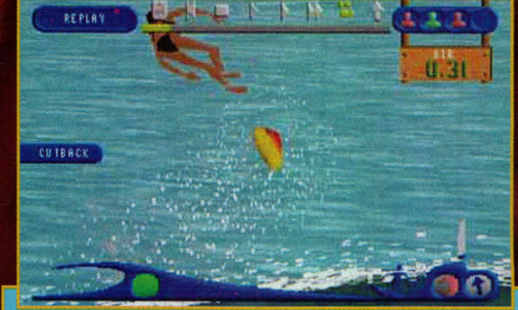
- Yapımcı: Theyer GFX
- Yayıncı: Midas
- Spor
- Piyasada



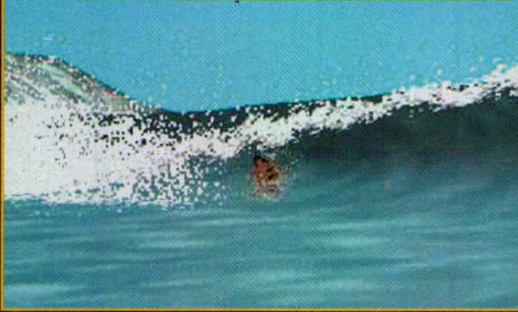
DENEDİK

California Watersports

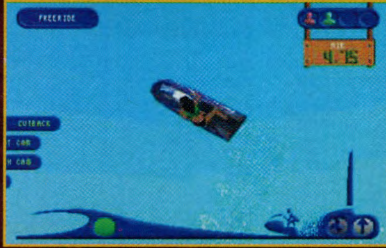
Çok eskiden, ama gerçekten çok eskiden, Pc'de Ski or Die diye bir oyun vardı. Çeşitli kayak oyunlarını içeren bu 2 boyutlu ama bir o kadar da zevkli oyunun bir benzeri de, zıt mevsimde geçen California Games idi. Bu oyunda da, denizde yapılan birçok spor oyununda yarışabiliyordunuz. California Watersports da, CG'nin devamı niteliği taşıyan, 3. boyuta geçen bir spor yarışları dizisi. Tam tamına 3 yıldır yapımı süren ve ufak bir yapımcı firma tarafından hazırlanan oyunda en çok su fiziği üstünde uğraşılmış ve bu konuda çok iddialılar. Su fiziklerinden sonra, oyunda geriye kalan oynanışın önemi. Jet-ski, yelken sörfü, normal sörf tahtası (kesin bunların teknik adları vardır ama bilemedim ben) gibi araçları kullanarak katılacağınız bir dizi yarış sonunda, bilgisayar size puanlar vererek, diğer aşamalara yönlendirecek. İşin orijinal tarafı ise, isterseniz bir sürü artistik hareket yaptıktan sonra, puanınızı bilgisayar yerine arkadaşlarınızın vermesi. Şu sıralar piyasada olması gereken oyunu, tüm su sporları seven kitle, edinmeli.

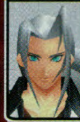












TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı ve yayıncı: Namco
- Shooter
- Piyasaya çıkış tarihi: Haziran 2001



İLK BAKIŞ

Time Crisis Titan

O kadar oyun oynamışımdır, bir türlü televizyona nişan alarak, görüntüdeki grafik kütlelerini yok etme oyunlarına alışamamışımdır. Gerçi House of the Dead'in ne kadar zevkli olduğunu gördükten sonra bu fikrim değişti ama yine de bu tür üzerinde sempati beslediğim söylenemez. Şu sıralar Arcade'lerde herkesin çılgınca silahlarını doldurduğu Time Crisis Titan, çok yakında Playstation'larımızda da görülecek. İlk oyunun konusunu takip eden Titan'da, Yakuza'larla alakası olan iki lider, başınıza yine bela açmaktadır ve siz Richard Miller olarak bu olaya bir son vermek zorundasınız. Bu liderlerden erkek olan, elinin yerine güzel bir makinalı tüfek taktırmıştır ve diğer bayan lider de en akılalmaz suç örgütlerinden birinin başındadır. Diğer tabanca tabanlı oyunlardan farklı olarak, ilk oyundaki saklanma hareketinin ötesinde, ekrandaki oklara ateş ederek, çeşitli noktalara saklanabileceğiniz Titan, yine iki kişilik moduyla, arkadaşlarınız ve siz için bir ziyafet olacak.













Herdy Gerdy



TUNA ŞENTUNA

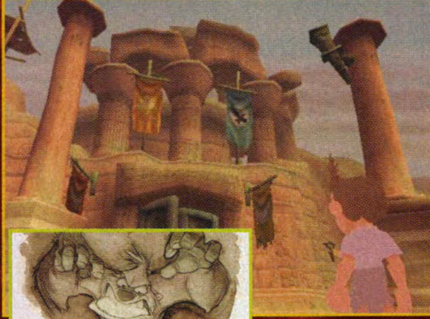
- Yapımcı: Core Design
- Yayıncı: Eidos
- Strateji
- Piyasaya çıkış tarihi: 2001 sonu



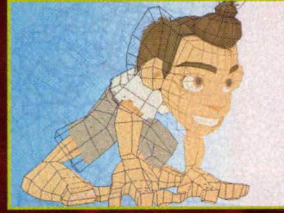
ÖN BAKIŞ

Herdy ile Gerdy olarak düşüneceğiniz bu enteresan oyun, aslında bir çoban olan Gerdy'nin macerasını konu almaktadır. Gerdy'nin amacı ise, kötü bir büyücü tarafından esir alınan babasını, bu büyünün etkisi altından kurtarmaktır. Çoban, büyü, kötülük. Bilemiyorum senaryoyu çaycı mı yazdı acaba. Aslında dahası da var. Gerdy, babasını kurtarmak ve yaşadığı adayı kötülükten kurtarmak için, bir turnuvaya katılarak, çoban ustası olmalıdır. Macerasında karşılaşacağı vahşi yaratıkları, çoban kabiliyetleriyle normal hallerine geri döndürmesi gereken Gerdy'nin, kendilerine has zekaları ve değişik davranışları olan bu hayvanlarla ayrı ayrı ilgilenmesi gerekiyor. Gerdy'nin de bunları göze alarak hareket etmesi şart oluyor. Aksiyonla RPG'nin bir karışımı olacak oyun, 200 adet NPC içerecek ve 27 bölümde, 12 interaktif karakterle haşır neşir olacaksınız. Çizgi filmleri andıran grafikleriyle de özel olan oyun, Eidos'un Tomb Raider'dan ne kadar sıkıldığının da bir kanıtı.









Crash Bandicoot: Wraith of Cortex



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Traveler's Tales
- Yayıncı: Konami
- Platform
- Piyasaya çıkış tarihi: Kasım 2001



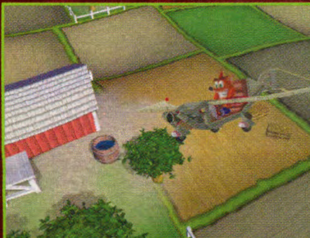
ÖN BAKIŞ



Ne güzel eskiden sadece Crash Bandicoot derdik, veya en son oyunun sonuna Warped ekini eklemiştik. Bir de şimdi bakın. Adeta Street Fighter oyunlarına benzedi güzelim platform. Her neyse, Ps 2 hazırlanan bu şahane kahramanın, inanılmaz yeni oyunu, tam anlamıyla detaylarına kavuşmamış olsa da, biraz ekran görüntüsü, biraz bilgi verecek kadar duyuldu. Naughty Dog firmasının kontrolünden çıkan Crash, yine eski kontrollerini koruyarak, önceki Crash oyuncularına kolaylık sağlayacak. Şu ana kadar açıklanan iki karakter, Coco ve Crash, seçebileceğiniz iki kahraman olacak ve tam 6 dünyada, 35 bölümde maceralarına devam edecekler. Konami'nin açıkladığına göre, oynanış süresi 40 saati bularak, Warped'daki sürenin iki katı gibi bir süre olacakmış. Grafiklerde de üstün bir gelişme görülecekken, oyunu beklemek için bol bol süremiz olduğunu da belirteyim.







TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Smilebit
- Yayıncı: Sega
- Strateji
- Piyasaya çıkış tarihi: 2001 yaz

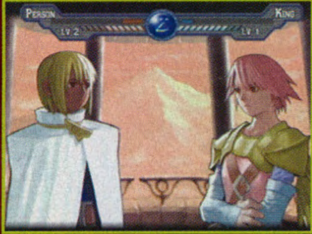
Dreamcast

DENEDİK

Hundred Swords

Konsollarda bir türlü alışamadığımız ama yapımcı firmaların inatla tasarladıkları strateji türü, yeni nesil konsollarla nihayet Pc'nin de önüne geçmeye başlıyor. Dreamcast'te yakın bir zamanda göreceğimiz, hem internetten, hem de tek kişi oynanabilecek, Japon Anime karakterleri içeren Hundred Swords, 4 adet lider sunuyor seçmeniz için. Bu liderler, ordunuzun nasıl savaşacağında rol oynuyor. Tek kişilik oyunda 30 bölüm göreceğiniz Hundred Swords, aynı anda 100 askeri kontrol etmenize olanak sağlıyor. Oyunun adının da nereden geldiğini anlayabiliyoruz böylece. Tek kişilik oyunda 7 adet bölge bulunuyor ve bu bölgelerden birinde oyuna başlayarak, diğer bölgelere yayılıyorsunuz. Asker ve bina üretimi için elde edeceğiniz kaynakları da, ya çevreden topluyorsunuz, ya da ele geçirdiğini bölgelerdeki var olan yapılardan çıkarıyorsunuz. Oyunun bir diğer özelliği ise, hızlı oynanışı. Aynı anda 30 asker üretirken, bir yandan diğer akserleri savaştırıyorsunuz, büyüler yapmaya çalışıyorsunuz ve bu görsel şöleni görmüş oluyorsunuz. Kontroller de iyi olursa, Hundred Swords'un iyi bir strateji olmasını hiç bir güç engelleyemeyecek!







TUNA ŞENTUNA

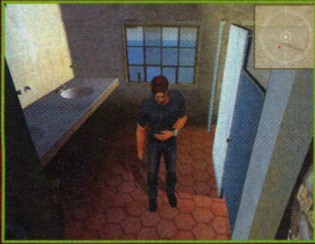
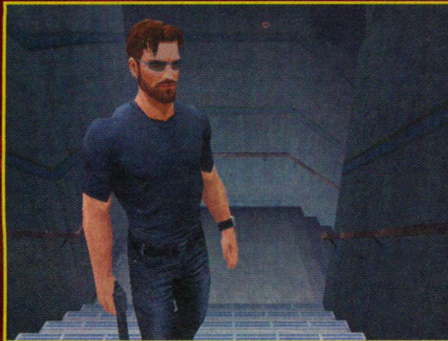
- Yapımcı: Amuze
- Yayıncı: Sega
- Action
- Piyasaya çıkış tarihi: 2001 sonu

Dreamcast

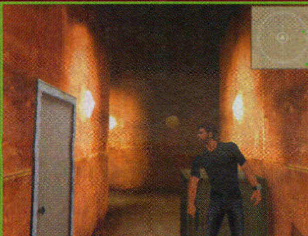
DENEDİK

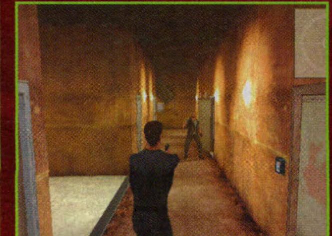
Headhunter

Gelecekte, ama çok uzak değil, 2019 yılında, dünya artık iyicene çığrından çıkmış bir hale gelmiştir. California'da ise, hükümet totaliter bir rejim başlatmıştır ve bu hiç de iyi bir şey değildir halk açısından. Yavaş yavaş yok olan televizyon kanallarından ayrılan birçok insan, kelle avcılığına başlamıştır (olay bu noktada saçmalıyor). Yine bu tarihlerde, insanlar artık zenginliklerine göre sınıflandırılmaya başlanmıştır ve suçlulara hapis cezası yerine, para cezası verilmektedir. Bu para cezasını da Suç'a Hayır! şeklinde bir örgüt almaktadır. Bu örgütün lideri öldürülür ve bu olayın üstündeki sır perdesini aralamak da size düşer. Sıkı bir motorsikletçi olan kahramanımız, Shenmue tarzı, şehirde motorsikletle gezerken, istediği yerde durarak, Resident Evil tarzı bir görüntüye geçebiliyor. Bu şekilde, size verilen görevleri veya suçluları durdurma işlemini gerçekleştirebiliyorsunuz. Bir dolu silah ve dövüş tekniğiyle donatılmış karakteriniz, aynı zamanda grafiksel olarak da çok sağlam gözüküyor. Bu heyecan fırtınası, Dreamcast'lerimizi sarsacak!









- Yapımcı: Bullfrog/id Software
- Yayanıcı: EA Games
- First-person shooter
- 4 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	4.5	4.0	4.5

QUAKE III REVOLUTION

Genellikle bir oyunun üzerindeki örtü piyasaya çıkmazdan önce kaldırılmamışsa, ortalığı kavuracağını tahmin edebilirsiniz...bu yüzden EA Games'in Quake III Revolution'ı hiç yüceltmemiş olması gerçekten çok ilginç. Klasik PC shooter'ının bu kaliteli versiyonu PlayStation 2'nin ağır toplarından biri olarak TimeSplitters'ın karşısında dimdik durabiliyor.

Gladyatörlerin Geleceği

Quake III Revolution'ın hikayesi–özgürlük için savaşan bir gladyatör/köle olarak oynuyorsunuz– PC orijinalinin yıldızını parlatan klasik first person shooter katliamıyla kesinlikle bir ilgisi yok. Çılgın karşılaşmalar o kadar hızlı, bağımlılık yapıcı ve heyecanlı geçiyor ki derin stratejilerle birlikte hızlı reflekslere ve tetiğe basmaktan uyuşmayacak parmaklara ihtiyaç var. Quake III Revolution kesinlikle çocuklar için değil çünkü içerdiği kan ve vahşet yüzünden Mature rating'i hak ediyor.

Tek kişilik oyun bir turnuva gibi yapılandırılmış ve 36 bölüm boyunca botlara karşı savaşarak görevleri yerine getiriyorsunuz–frag yapma, bayrak kapma vs. Bölünmüş ekran vasıtasıyla 4 kişiye kadar oynanabilmesi ile Multiplayer tarafı biraz zayıf kalıyor. Team Deathmatch'den Capture the Flag'e oldukça geniş bir mode seçeneğiniz var ve frame rate gayet hızlı. Uzun süren yükleme zamanları ise aksiyonun keyfini gerçekten kaçırıyor.

Quake III Revolution'ın kontrolleri konsol oyuncuları için elden geçirilmesine rağmen affedilemeyecek iki günaha sahip: USB klavye/mouse desteği yok ve kontrolleri kendinize göre ayarlayamıyorsunuz. Ama oyun yeterince önceden ayarlanmış farklı kontrollere sahip. Dual-analog çubuk iyi iş beceriyor ve EA yeniler için yeniler için güzel hedef alma yardımı sunuyor.


İPUCU: Place of Many Deaths'de frag yapın ve iyi bir görüş açısı sağlayan köşelerden birine geri dönün. Sonra da zaman dolana kadar orada bekleyin.


İPUCU: Tek kişilik oyunda eğer bir bölüm tuhaf bir biçimde boş gözüküyorsa altıncı hissinize kulak verin çünkü A.I. sinsice arkadan yaklaşmaya bayılıyor.



İPUCU: Roket launcher ile isabet oranınızı artırmak için düşmanınızın hemen önüne, zemine hedef alın.



Hadi Frag'leyelim...

Görsel olarak EA, Quake III Revolution'daki hızlı aksiyon ile iyi bir performans yakalamış. Ustaca hazırlanmış ortamlar ve oyuncu modelleri gözünüzü kamaştırmayacak–özellikle kaliteli bir PC'deki versiyonun parıltısını gördüyseniz–fakat aynı zamanda gözü rahatsız da etmiyorlar. Seslere gelince; Quake III Revolution'ın gümbürtülü silah efektleri, özellikle yeni chaingun'ın sağır edici sesi çarpışmanın gerçekten şiddetlendiriyor. Vahşi techno ve anonslar (Mortal Kombat'ın yorumcusunun utanmaz bir klonu) gladyatör atmosferini canlı tutuyor.


İPUCU: Hedef alma konusunda ne kadar çok konsantre olduğunuz önemli değil, asla durağan kalmayın–bu parçalara ayrılmanın en iyi yoludur.

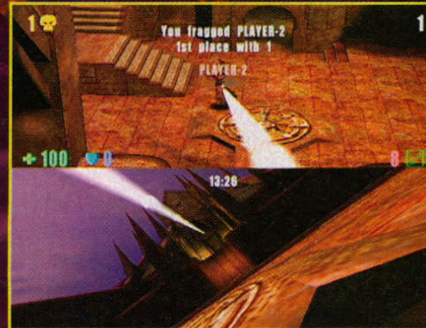
Kan Sporu

Eğer Quake III'le işinizi bir başka platformda gördüyseniz pek yenilik getirmeyen Quake III Revolution'ı pas geçebilirsiniz. Fakat PlayStation'da nabzınızın sınırlarını zorlayacak bir frag festivali arıyorsanız Quake III Revolution'ın sunduğu arbede katılmaya değer.





İPUCU: En önemli taktiklerden biri de daire şeklinde hareket etmektir. Bu şekilde olası zararı minimuma indirmiş olursunuz.



İPUCU: Temple of Pain haritasında railgun'ın yanındaki sıçrama noktalarını kullanarak ana bölgeyi gören mükemmel bir sniper noktası bulabilirsiniz.


İPUCU: Railgun en mükemmel sniper silahıdır. Korunaklı bir tünek bulun, zoom yapın ve ateş edin.

GRAFİK 4.0
Tek kelime: hızlı. Dört kişilik aksiyon bile ekrandan dışarı ark yapıyor fakat iyi hazırlanmış bölümler ve oyuncu modelleri çenenizi düşürecek kadar mükemmel değil.

SES 4.5
Quake III Revolution'ın müthiş silah efektleri etkili bir ses şovu yapıyor–bu tarzdaki oyunlara yenilik getirmiş. Enerjik müzik ve anonslar mükemmel bir ortam oluşmasını sağlıyor.

KONTROL 4.0
Grrr... mouse/klavye desteği yok, kontroller kendinize göre ayarlanamıyor ve neyse ki problemsizler. Dual-analog kontrolör aksiyonu akıcı ve hassas bir biçimde ele alıyor.

EĞLENCE 4.5
PC klasiğinden mükemmel bir çevrimi Quake III Revolution nefes kesici bir first-person kapışması sunuyor ve yeterli multiplayer heyecanı ile TimeSplitters'ın karşısında dim dik durabiliyor.



STAR DINGO
- Yapımcı: Bioware
- Yayıncı: Interplay
- Action/adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.5	4.0	4.5

MDK 2 ARMAGEDDON



İPUCU: Bahçedeki yaratıkları alt etmek için güçlü bir silaha ihtiyacınız olacak. Bunun için tuvalete gidin ve el kurutma cihazıyla yerdeki boruları birleştirin. Tadaaa!

MDK2'nin Dreamcast'teki en büyük handikaplarından birisi yorucu ve zaman zaman da sinir bozucu olan kontroller ile aşırı zor bölümlerdi. PlayStation 2 versiyonunda ise seçebileceğiniz dört ayrı zorluk seviyesi yepyeni kontrol seçenekleri mevcut. Bunun dışındaki her şey ise aynı ve bu iyi bir şey.

HER ŞEYİ SİYAHA BOYA

MDK2'nin akıcılığı baş döndürmüyor ve modellemeler de süper ayrıntılı sayılmazlar belki ama görsellik üstün bir hayal gücünün ürünü olduğunu belli ediyor. MDK2, kıpır kıpır karakterlerle, iğrenç görünüşlü (aynı zamanda komik) canavarlarla, organik bölüm tasarımlarıyla ve millerce ötenizi bile en ince ayrıntısına kadar görebildiğiniz uçsuz bucaksız mekanlarla ağzına kadar dolu. Tüm bunlara eşlik eden neşeli müzikler ise işin tuzu biberi niteliğinde.



İPUCU: Max'le oynarken mermileri cimrice kullanmanıza hiç gerek yok. Etrafta pek çok Uzi bulmanız mümkün. Üstelik çoğu kendini yeniliyor.



İPUCU: Kurt'le oynarken başınızı çok ağrıtacak olan bu güdümlü ateşli yaratıkları öldürmenin en etkili yolu şu: bir engelin arkasına geçin ve sniper'ınızı açın. Yaratığın ateşleri engele çarptığı için, vurulmadan onu temizleyebilirsiniz.

MDK 2'nin en güçlü yanı onun değişik oynanış tarzlarını bir arada sunması. Oyun esnasında, her biri farklı bir oynanış hissi veren üç karakteri de canlandıracaksınız. Oyunun ana kahramanı ve maceranın esas oğlanı Kurt'le oynarken hızlı bir platform oyununda ilerliyormuş hissine kapılacaksınız; altı adet patisinde silah ve ağzında Küba purosu taşıyan asi köpek Max'in bölümleri de son derece hızlı ve heyecanlı; çılgın bir profesör olan Doc ile oynarken ise yapmanız gereken biraz daha kafa yormak ve sıkça karşılaşacağınız bulmacaları bir bir çözmek, bunu yaparken de garip nesneleri bulup garip şekillerde birleştirmek.

Çılgın kontrollere alışmak biraz zaman alabiliyor fakat her şey tam olarak kafanıza oturmaya başladığınızda kendinizi Kurt ile havada parendeler atarken (ve diğer oyunların da neden bu tip kontrolleri seçmediklerini merak ederken) buluyorsunuz.

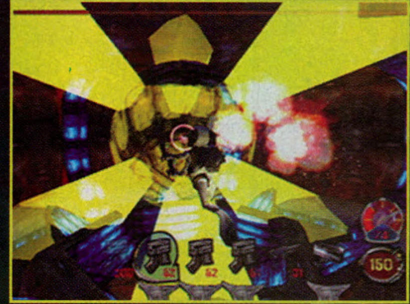
Doc, oyun zincirindeki en zayıf halka belki de. İnventory sistemi son derece karmaşık ve yaşlı adam platformlar arasında zıplarken sinir bozabiliyor.



İPUCU: Dual Shock 2 kontrolör yanınızda! İki analog çubuğu da kullanmak için ayarlayın: soldakiyle koşma ve diğer hareketleri, sağdakiyle de bakışı gerçekleştirebilirsiniz.

BİR KİLO ŞARJÖR!

Hayır, MDK 2 şaşkınlıktan dilinizi yutturacaka kadar başarılı değil belki.Eğer Dreamcast'te oynadıysanız bir daha bu versiyonu almanıza gerek yok. Eğer bu tip bir oyuna şimdiye kadar hiç şans vermediyseniz güzel kontrolleri ve eğlenceli tarzıyla MDK 2 bu şansı fazlasıyla hak ediyor.



İPUCU: Max vs. the Giant Sphere bölümünde önce yaralanmamak için cam renkli camları vurun. Ardından jetpack'inizi doldurduğunuz kısmın yukarısındaki boşlukta küreye ateş etmeye başlayabilirsiniz. Aman ışıklara dikkat!





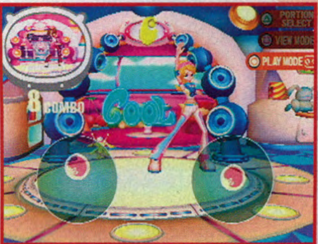
FOUR-EYED DRAGON
- Yapımcı ve yayıncı: Tecmo
- Dancing
- 3 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.0	4.0	1.5	2.0

Dans pistleri hiç bu kadar kasvetli olmamıştı. Günümüzden 200 yıl sonrasında dünyaya hakim olan diktatör tüm dans türlerini yasaklamıştır. Üç çılgın kızdan oluşan Unison isimli dans grubu, tüm dünyaya beli kıvırmanın ruh sağlığına iyi geldiğini, ayağını ritme göre yere vurmanın hiç bir kötülük içermediğini ispatlamak üzere yola çıkarlar.

Unison'un öteki dans oyunları gibi olmasını beklemeyin. İki tane analog çubuğu doğru yönlere iterek, karakterinizi dans ettirmelisiniz. Bu dans ritimden çok ezbere dayalı olduğundan Unison kısa sürede eğlenceli olmaktan uzaklaşıp sinir bozmaya başlıyor.

Şirin görsellik yüzünüze ufacık bir gülümseme bırakacak. '70'lerin, '80'lerin ve '90'ların müzik tarzının başarıyla yansıtılması, az önceki gülümsemeyi daha da derinleştirecek. Fakat böyle bir oyunun kilit noktası olan kontrollerin bu oyunun en zayıf noktası olması yüzünüzdeki gülümsemeyi bir anda yok edecek. Dans oyunları sadece ekrandaki karakterin dans ettiği oyunlar değildir, sizi de dans ettirmelidir. Unison ise dans ettirmeyi bırakın, ağlatacak kadar kötü bir yapım.

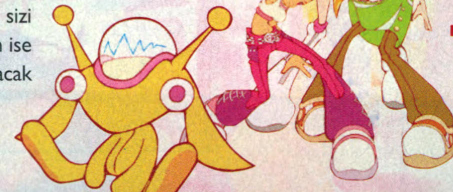


İPUCU: Canlı performansa çıkmadan önce bu combo'ları kendi başınıza deneyin. Böylece daha fazla puan ve derece alacaksınız.



Unison'da en azından güzel olmayı başarabilmiş birkaç müzik var. Kulağınıza biraz tanıdık gelecekler, eğlendirecekler ama hiçbiri bu oyunu aldığınıza değmeyecek.







BIG SSX

E.A Sports Big'in yeni snowboard oyunu, değişik oyunları sevenler ve hız tutkunları için bulunmaz bir fırsat. Tony Hawk's Pro Skater'ı sevdiyseniz buna bayılacaksınız demektir.

Haaarika Bir Karışım!!

Extreme sports (tehlikelinin ve adrenalinin doruğa ulaştığı spor dalı) tarzı sevenleriniz eminim ki; rooller blade, kay kay ya da snowboard'u oldukça eğlenceli buluyorlardır. Bunları izlemeyi seven kesimdenseniz oynamaya bayılırsınız herhalde. Daha önce gerek yarış gerekse gösteri ağırlıklı olarak bir çok oyun çıktı piyasaya. Bizde bunların bir çoğunu gerek konsollarımızda gerekse PC'lerimizde bol bol oynadık. Ama inanın bana daha önce bu tarz hiç bir oyunda bu kadar eğlenmemişsinizdir. Size bu eğlenceyi sağlayan E.A.Sport's Canada (Big), hem show hem de yarış temalarını daha önce hiç bir oyunda rastlayamayacağınız kadar iyi karıştırmışlar. Bu sihirli karışımın bu kadar başarılı olmasının baş sebebi oyuna başlarken seçeceğiniz karakterlerin birbirinden oldukça farklı olmaları. Her karakterin güçlü ya da zayıf olan yanları var. Bunu bir de oyunun çok ince olarak yaratılmış yapısı eklenince oyun hem zor hemde çok eğlenceli bir hale geliyor. Eğer yarışı birinci bitirmek isterseniz çılgın numaralar yapmaktan kaçınmanız gerekiyor. Ama yeterli puan almanız için oldukça güzel hareketler yapmanız lazım. Anlayacağınız ikisini bir arada yürütmeyi öğrenmelisiniz.







Party in The House Yoo! C'mon!!

Karakter seçim ekranında hemen bir şey dikkatinizi çekecektir; gizli karakterler!! (Yahu hakikaten müthiş bir oyun bu!) Bu karakterleri açmak için belli puanlara ulaşmalı ve bütün parkurlarda birinci gelmelisiniz. Puanları toplamak için karakter menüsündeki Trick book'larınızdan yararlanmayı unutmayın. Bu kitaplarda yapabileceğiniz hareketler renksiz resimlerle gösterilir. Siz hareketleri yaptıkça resimler renklenir ve kitaba yapmanızı bekleyen yeni hareketler eklenir. Bunları her başarışınızda farklı kostüm ya da board'la da ödüllendirilirsiniz. Modlarsa oyunu elden bırakılmaz yapan bir diğer faktor. Eğer piste alışmak ya da biraz ısınmak istiyorsanız, herhangi bir zaman ya da kural kısıtlaması olmayan Warm up moduna girin. Burada yeterince ısındıysanız ve kendinizi "dünyanın en deli snowboarder'ı" ilan ettiyseniz sıra Single event'e gelmiş demektir. Buradaki rakiplerinizi de yendiyseniz (ki burada iki kişi de yarışa bilirsiniz) World Circuit'e hazırsınız demektir. Ne oldu biraz kastı! Değil mi? Daha önce de bahsettiğim gibi bu modda rakiplerinizi sadece geçmeniz yetmez onları hareketlerinizin güzelliğiyle de ezmelisiniz. Şimdi gelelim bütün bu bahsettiklerimi nasıl yapacağınıza. Karakter seçimi çok önemli, bu yüzden ilk başta Elise gibi iyi dengelenmiş bir karakter seçmenizi öneririm. Kıyafetinizi de güzelce giydikten sonra board'unuzu seçmelisiniz. Bu seçimi yaparken yavaş olanlardan tercih edin. (











MELIH GÜVEN

- Yayımcı-Electronic Arts
- Yapımcı-E.A.Canada
- Yarış/Action
- 2 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	5.0	5.0	5.0

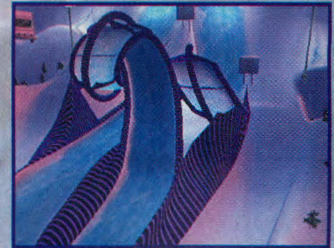


eğer biryerlerinizi kırmak istemiyorsanız!!) Yarışları iyice kaptıktan sonra yeteneklerinizi sergilemek için bir de Show off modunuz var. Burada 360° spinlerden chiken salad'a kadar (bunun ne olduğunu sonra anlarsınız) bir çok çılgın hareket yapabilir, isterseniz bunların replaylerini kaydederek arkadaşlarınıza hava atabilirsiniz.

ihh Kar Gözüme Kaçtı!

Baştan sona eğlence ve heyecan dolu bu oyunun grafiklerine gelecek olursak oldukça güzel olduklarını söyleyebiliriz. Karakter kaplamaları oldukça sağlam ve detaylı. Board lar ve kıyafetler cıvıl cıvıl renkleri ve harika dizaynları ile tam gözlerimize layık. Mekanlar detaylı, büyük ve hiçbir sonradan oluşma da yok. Beni rahatsız eden bir tek şey var grafikler konusunda o da, oyun esnasında kar tozlarının kalması sonucu meydana gelen yavaşlamalar. Malumunuz oyun devamlı karda geçtiği için de bu can sıkıcı olay sık sık gerçekleşiyor. Ama endişelenmeyin oyunun çılgın atmosferine o kadar çabuk gireceksiniz ki bu sizi hiç rahatsız etmeyecek. SSX'in sesleri ise tam dört dörtlük. Eğlenceli sound trackleri, gerçekci ve etkili ses efektleri yanında bir de çılgın spikeriniz var. Siz düştüğünüz ya da güzel hareketler yaptığınız zaman hemen duruma bir yorum getiren spikerinizin sesi de konuştukları kadar komik ve eğlenceli. Bunun yanında karakterlerinizin pist içindeki itiş kakış esnasında söyledikleri şeyler size daha komik gelebilir. Hangisine gülerseniz gülün sesler hakkında tek bir yorumunuz olacaktır; müthiş! Sesleri ya da grafikleri ne kadar güzel olursa olsun bir oyunun kontrolleri eğer kötü ise o oyunu oynamak içinizden bile gelmez. Allah'tan E.A.'deki abilerimiz bu durumun farkına varmışlar da kontrolleri de oyunun gerikalan herşeyi gibi harika yapmışlar. Board'lar üzerinde yapacağınız her tür harekete tam olarak yanıt veren joypad'iniz, sadece hız yapıp yarışı kazanmaya çalıştığınızda da sizi yalnız bırakmıyor. Titreşim konusunda ise bir şey söylememe gerek yok. Artık herkes Dual Shock 2'nin marifetlerini yeterince öğrendi sanırım. Menüler ise güzel müzikli geçişlere ve renkli dizaynlara sahip; yani süper!





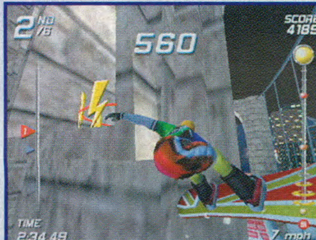

Şimdi Snow Board Zamanıdır

Playstation 2'nin Amerika'daki çıkışı ile birlikte piyasaya çıkan bu oyun, aynı tarihte çıkan diğer yapımlardan kat kat eğlenceli. Üstelik son zamanda çıkmış bir çok oyundan çok daha güzel. Kesssiiiinlikle kaçırmak istemeyeceğiniz bir yapım. Ee ozaman ne yapıyorsunuz? gidip alıyorsunuz. …..Bak hala duruyorlar!!!








GRAFİK 4.0

Güzel kaplamalar, detaylı çevre grafikleri, Güneş ve diğer ışık efektleri. Evet bütün bunlar çok güzel ama şu yavaşlamayı hiç yakıştıramadım doğrusu!

SES 5.0

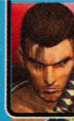
Spikerinizin komik anlatımı ya da düştüğünüz zaman ki komik efektler çok gırgır. Çevre sesleri ve diğer efektler de buna eklenince kulaklar için yararlı bir oyun haline geliyor SSX! Unutmadan sound track'lere bir göz atın bir çok hit parçaya rastlayacaksınız.

KONTROL 5.0

Kapın joypadlarinizi snowboard yapmaya gidiyoruz. Daha önce hiç yapmasanızda korkmanıza gerek yok. Çünkü bu kadar rahat kontrollerle herkes snowboard yapabilir.

EĞLENCE 5.0

Şüphesiz senenin en iyi yapımlarından biri. Üstelik sadece PS2 değil, bütün platformlar için. Sakın kaçırmayın pişman olursunuz!!



MELİH GÜVEN

- Yapımcı ve yayıncı: Ubi Soft
- Adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

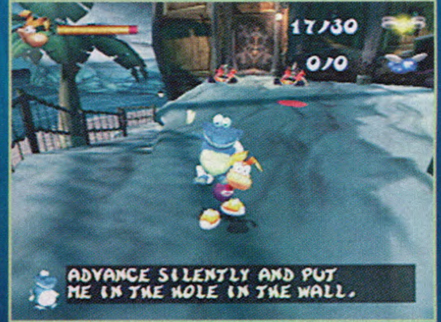
GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	5.0	4.5	5.0

RAYMAN 2 REVOLUTION





Platform hayranlarının yakından tanıdığı eski dost yaklaşık 1,5 sene önce aramıza geri dönmüştü. Eğer Playstation 2 sahibi iseniz ve Dreamcast ya da PC'de Rayman 2'yi oynamadıysanız mutlaka almanız gereken eğlence yüklü bir yapım. Ama eğer oynadıysanız haberler kötü; bu yeni versiyonda pek bir gelişme yok.



YENİ CANAVARIN MARİFETLERİ

Eminim ki konsol severler daha önceleri Playstation 1'de tanıştıkları bu şirin kahramanı uzun bir süre unutamamışlardır. Daha sonra bir çok platforma (PC, N64, Playstation 1, Dreamcast) çıkan 2. Bölüm de en az ilki kadar hatta çok daha fazla başarı elde etti. Bazı otoritelerce yılın en iyi platformu seçilirken bazılarınca Dreamcast'in en iyi oyunu bile seçildi. Tabi ki böylesine başarılı bir oyunun Playstation 2 versiyonun hazırlanması kadar doğal bir başka şey yoktu ve biraz gecikmeli de olsa oyun piyasaya sürüldü. Ben de hiç durumuyum daha önce Dreamcast ve N64'de bitirmiş olmama rağmen Rayman 2 Revolution'u hemen kaptım. Eğer Playstation 2'niz varsa bilirsiniz; tanıdığınız eski bir oyunu, bir de yeni canavarınızın grafikleri ile oynamak gerçekten bambaşka bir duygu oluyor. Oluyorda herzaman aynı şey olmuyor maalesef! Daha önce de belirttiğim gibi eğer bunu planlayanlardansanız benim gibi hayalkırıklığına uğrarsınız. Grafiksel olarak oyun ışık ve gölge efektlerinde gelişme gösterirken (Dreamcast'e oranla) texture kalitesi ve benim en önem verdiğim şeylerden biri olan Frames rate'den kaybetmiş. Tamam gerçi arka planlardaki üç boyutlu objelerin sayısı da artmış ama dedim ya hız benim için çok önemli diye.



GLOBOOOX!!!

Grafiklerin değişimini ya da teknik olayları bir kenara bırakıp oyuna döndüğümüzde şunu söyleyebiliriz; Eğlence!!. Oyun birinci bölümden sonra uzaklara giden Rayman'in yokluğunu fırsat bilen korsanların Rayman'in ve onun arkadaşlarının barış dolu dünyasına saldırması ile başlıyor. Her yer yakılıp yıkılırken bir yandan da Globox ve diğer arkadaşlarımız dev korsan gemilerinde hapsedilmektedirler. Tam bu esnada siz (yani Rayman) Globox'la aynı hücreye düşüyorsunuz ve arkadaşınızın size verdiği gümüş LUM sayesinde eski güçlerinizden biri olan ateşli yumruğunuza sahip oluyorsunuz. Ondan sonra vay korsanların haline!! Hikaye gemiden düşmenizle başlayıp sizi içinde kabuslar şehri ve daha bir çok fantastik mekanın bulunduğu bir dünyaya taşıyor. Karşınıza çıkan karakterler ise oldukça komik ve ilginç tipler. Özellikle Globox kaybolduğunda çocuklarının ağlamasına gülmekten kırılacaksınız (Hıı! Ne?? ben sapık falan değilim! ses efektleri ve tipler çok komik de ondan diyorum) Anlayacağınız oyunun atmosferi büyüleyici ve sizi kolayca içine alabilecek nitelikte..



LUM'LAR ÇOK ÖNEMLİ(HII?)

R.2.R'da ilerledikçe ufak tefek R.P.G temalarına rastlamak da mümkün. Ateşli yumruğunuz zaman içinde gelişecek (tabi gerekli item'ları toplayabilirseniz) ve karakteriniz daha güçlü bir hale gelecek. Bu sayede oyunda ilerledikçe daha da eğleneceksiniz. Birçok platform gibi oyunda enerjinizi yenileyen kapıları açmanıza yarayan ve bir çok şeyler de size yardımcı olan item'lar var. Bunlar Rayman'de ilginç canlılar olarak karşımıza çıkıyor. Korsanların kafeslerinde ya da yoldan toplayacağınız sarı LUM'lar size bonus level'lara giriş hakkı vereceği gibi oyun hakkında ipucu almanızı da sağlayacaktır. Fakat bunlar için bölümdeki bütün sarı LUM'ları toplamanız gerek benden söylemesi! Oyunda sarı LUM'lar dışında 6 değişik tür daha var. Yeşil lum: check point özelliğindedir. Kaldığınız yerden başlamanızı sağlar. Kırmızı LUM: enerjinizi yeniler. Mavi LUM: su altında yüzerken (söylemeyi unuttun sanırım bu oyunda yüzmekten uçmaya o kadar çok şey yapacaksınız ki!) bitmekte olan havanızı yeniler. Bronz, Gümüş ve Altın LUM'lar: size çeşitli özellikler kazandıran sihirli canlılardır. Bunları normal LUM'lar gibi çevreden bulamazsınız. Ya LY the Fairy (arkadaşınız olan bir peridir kendisi) den ya da bazı büyük patronlardan elde edersiniz. Lum larınızı toplayıp yolunuza devam ederken sizi rahatsız etmek isteyen kötü korsanları halletmek zevkli olacaktır. Üstelik oyunda bir de kilitlenme tuşu var. Yani düşmanınız ne tarafa giderse gitsin sizin yönünüz hep ona dönük olacaktır. Al sana! kötü korsan al sana!

GRAFİK 4.0

Dremcast versiyonundan sonra daha yavaş görünen grafikler biraz üzücü. Ama geliştirilmiş ışık - gölge efektleri ve şirin karakter dizaynı neşenizi eski yerine getirmeye yetecektir.

SES 5.0

Kaliteli müzikler, süper çevre efektleri, eğlenceli ve güzel karakter seslendirmeleri,, Müthişş kesinlikle müthiş!

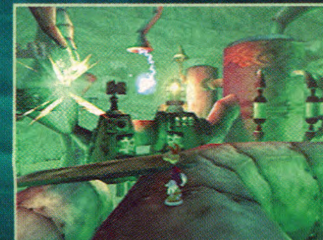
KONTROL 4.5

Oyun içinde yüzmekten atlamaya kadar yaptığınız herşey o kadar basit ki nerdeyse çocuk oyucağı. Bir de menüler böylesine az özenilmiş olmasaydı!

EĞLENCE 5.0

Süper şirin kahramanımız Rayman'in dünyasına bir kere girerseniz bir daha çıkamazsınız. Hem de uzun bir süre! Ama inanın bana oyunu oynamaya başladığınızda şu sözleri söyleyeceksiniz" çıkmak isteyen kim!!"









MELİH GÜVEN

- Yapımcı ve yayıncı: KOEI
- Action
- 4 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	4.0	4.5	4.5

KOEİ Daynasty Wariors 2'nin ardından yaptığı PS2 oyunu ile herkesi şaşırttı. Bu hem firmanın klasikleşmiş gothic-Japon tarzından çok uzak bir oyun hem de bir Nintendo 64 çevirimi. Ama yapım hakkında asıl şaşırtıcı olan şey oldukça eğlenceli ve güzel olması.

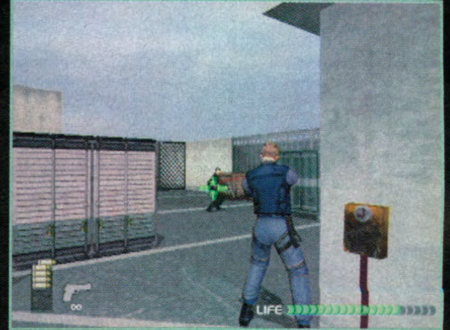


Metal Gear

Eminim ki bütün Playstation 2 sahipleri Metal Gear Solid 2 Sons of the Liberty'i aynen benim gibi sabırsızlıkla bekliyordur. Ve bir başka emin olduğum husussa elinde Zone of the Enders olan herkes oyunla beraber gelen Metal Gear2 trial'ı defalarca bitirmiştir..aynen benim gibiJ Trialdan sıkılanlardansanız işte fırsat. Bu oyun tam size göre. Winback bir çok yönüyle M.G.S leri andırıyor. Gerçi bir parçada Sypoon Filter temaları var oyunun bünyesinde. Anlayacağınız biraz özenti bir oyun niteliğinde bir yapım ama yine de oynayınca giderek beyenmeye başlıyorsunuz Winback'i.

Dünyayı Kurtarma Sırası Bu Gün Kimdeydi??





Aksiyon ve macera oyunlarının değişmez teması olan "dünyanın teröristler tarafından yok edilmesi tehdidi" bu oyunda da gelmiş baş köşeye yerleşmiş. Oyunun konusu, teröristlerin bir uydu kontrol merkezini ele geçirerek dünyayı yok edecek güçteki bu uyduyla Amerikan hükümetini tehdidi ile başlıyor. Her neyse dönelim oyunumuza; siz özel timde görevli süper yeteneklere sahip bir elemansınız. Oldukça kalabalık bir takım halinde olay yerine giderken helikopteriniz düşüyor ve siz kendinizi yalnız olarak teröristlerin kucağında buluyorsunuz. Buraya kadar oldukça tanıdık ve sıradan görünen oyun hareket kazandıkça ilginizi çekmeye başlıyor. İlk başta üç çeşit silah ve çok kısıtlı cephaneyle oyuna başlıyorsunuz. (Shot Gun, makineli, Desert Eagle). Her duruma karşın sonsuz cephaneli bir tabancanız da mevcut. Düşmanlarınız ise ne çok zekiler ne de çok aptal. Buraya kadar eğlenceli ya da farklı bir şey göremedik diyorsanız bir de mucizevi kontrol mekanizmasını deneyin derim. Tek bir tuşla sakladığınız bir duvar arkasından çıkarak rakibizi vurmak (ki kafadan tek vuruş yeterli) oldukça eğlenceli. Üstelik nişan almak, yuvarlanmak, koşmak, saklanmak daha önce hiç bir oyunda olmadığı kadar kolay. Bunun dışında kapıları açmak, lazer sistemlerini-bombaları imha etmek ya da elektrikli tuzaklardan kurtulmak zorunda kalacağınızı da hemen belirteyim. Ya da kısaca klasik M.G. öyeleri bu oyun için geçerli demek de yeterli olur sanırım. Kontrollere artı olarak karakter animasyonlarıda gerçekten övgüyü hakediyor. Ateş ederken ki ya da düşmanınızı altederkenki hareketler oldukça gerçekçi ve yumuşak. Bir tek şey dışında; karakterinizin robota benzer koşuşu!





Güzel Kaplamalar!

Oyun grafiksel açıdan oldukça sağlam. Kaplamalar detaylı ve parlak. Frame-rate gayet iyi. Ve modeller ise çok gerçekçi. Biraz aliasing sorunları yaşasa da, bu sorun o kadar rahatsız edici boyutlarda değil. Kısacası Winback gözlerinizi tatmin edecektir. Aman ha!! sakın grafikleri M.G.S 2 ile karşılaştırmayın, hayal kırıklığına uğrarsınız (Benziyor dediysek o kadar da değil). Sesler hem iyi hem de kötü. Silahların ya da patlamaların çıkarttığı sesler güzel olmasına karşın İĞRENÇLİK derecesindeki acemi seslendirmeler tam bir geyik muhabbeti niteliğinde. Resmen Japon'ların Amerikan argosunu taklit edişlerindeki başarısızlıklarının bir kanıtı bu oyun. Yahu kardeşim bırakın argoyu falan da doğru düzgün çevirin adamlar ne diyorlarsa!!. Müzikler ise oldukça ilginç. Aksiyona ve de sizin sağlık durumunuza göre zaman zaman tempo arttıran ritimler hoşunuza gidecek. Oyunun en ilginç yanı ne grafikleri ne de sesleri bana sorarsanız. Menüsünde yer alan takım elemanlarının gösterildiği kısım. Oyun boyunca karşılaştığınız takım arkadaşlarınızın başına gelenlere göre ölü ya da sağ olduğunu ve özelliklerini gösteren bölüm hem çok özenilmiş hem de çok lüzumsuz. Çünkü ilk bakıştaki elemanlar arasında geçişler yapabileceğiniz fikri dışında hiç bir işe yaramıyor ve siz hiç bir değişiklik yapamadığınız gerçeğini anlayınca hevesiniz kursağınızda kalıyor. Anlayacağınız sinir bozucu bir durum. Ama oyunda sinirinizi düzeltecek bir faktör varki o da deathmatch'ler. Winback'de belkide en faydalı değişikliklerden biri olan çok oyunculu bu mod sayesinde sadece teröristleri değil arkadaşlarınızıda mıhlıyabiliyorsunuz. Bu oldukça zevkli bir uğraş öyle değil mi? Üstelik grafiklerinizde herhangi bir bozulma olmaması oldukça büyük bir artı oyun adına.





"Almak Ya Da Almamak" İşte Bütün Mesele Bu!!

Benim anlattığım iyi ya da kötü yanları teknik olarak incelemez de sadece eğlenmeyi düşünürseniz oyunla ilgili herşey çok daha tatmin edici olacaktır sizin için. Keşke bende sadece eğlence yönünden bakabilsem oyunlaraJ Ben sizin yerinizde olsam bu oyunu alırdım. Çünkü aksiliklerine ve orjinalliğinin tartışılırlığına rağmen bu oyun sizi eğlendirecektir emin olun. Yani ne yapıyormuşuz? Bu oyunu alıp dünyayı kurtarıyormuşuz!!

GRAFİK 4.0
Düşük dozajdaki aliasing'in pek de rahatsız edemediği grafikler oldukça güzel cinsten.

SES 4.0
Seslendirmelerdeki inandırıcı olmayan tonlamalar sizlere zorla "bu bir oyun sakın fazla kapılmayın" diyorlar sanki. Ama yine de bunun dışında kalan bütün sesler ve müzikler oldukça güzel.

KONTROL 4.5
Oyun içindeki bütün kontroller harikulade kolay ve kullanışlı. Menü sistemlerinin zayıflığı olmasa rahatlıkla 5 verilebilirdi.

EĞLENCE 4.5
Grafikler ya da sesler çok üstün olmasalar da müthiş kontroller yardımı ile yaptığınız herşey sizleri oldukça eğlendirecektir. Snake dönene kadar bu tür de daha iyisini bulamazsınız.





MELİH GÜVEN
- Yapımcı: K.C.E.J
- Yayımcı: Konami
- Aksiyon
- 2 Oyuncu
- Piyasada

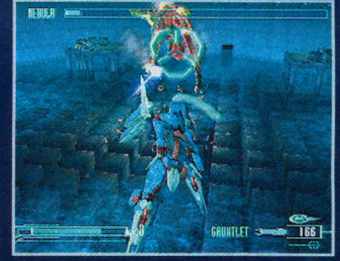
GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	3.0	5.0	4.0

ZONE OF THE ENDERS





Bu günlerde Metal Gear Solid 2 için oldukça büyük hazırlıklar içinde olan Konami, kaşla göz arasında bir oyun çıkarttı ortaya. Üstelik oyunun direktörü, hepimizin yakından tanıdığı Hideo Kojima'dan başkası değildi. Oyun hepimizin ilgisini, ilk olarak içindeki trial diskle çekmeyi başardı. Ama aslında bir çoğumuzun hatası da bu aşamada oldu. Birçoğumuz (en başta da ben), yapımı, içindeki demo için satın aldık. (affet bizi Hideo usta!) Sonra ise, defalarca trial versiyonu bitirdikten sonra, bir de oyuna bakmaya karar vermemle kafamı duvarlara vurup "ne kadar aptalmışım" demem bir oldu. Eminim ki çoğunuz aynısını yapmışsınızdır. Yapmadınız mı? Hadi hadi! Saklamayın benden. Mesela sen! O kafandaki sargı ne öyleyse? Gel bakayım. İşte basbayağı duvar izi bunlar! Kaçın kurasıyız, yutar mıyız biz!



Mech'ler... Pek De Severim

Voltran isimli çizgi filmi bilmeyeniniz yoktur sanırım. İşte o çizgi filmle başlayan büyük robot merakı, Transformers ve Robotech gibi yapımlarla daha da arttı. Daha sonraları İngilizce kaynaklar edine edine, o büyük robotlara aslında Mech denildiğini öğrenmiş bulunuyorum. Ama hemen belirteyim; bu oyundaki Mech'lerin isimleri Mecha. Eğer Xenogears ya da benzeri oyunları oynadıysanız, siz de Mech'lerin ne kadar güzel ve görkemli aletler olduğunu bilirsiz. Eminim ki, en azından birkaçınız benimle aynı merakı paylaşıyordur.

İşte bu oyun da mech'ler ile ilgili oldukça orjinal bir yapım. Aslında oyun ilk olarak PSX için dizayn edilmeye başlanmıştı, fakat PS2'nin çıkışı ile birlikte, proje Kojima tarafından yeni konsola uyarlandı. Daha doğrusu baştan yaratıldı. RPG'lerden yola çıkılarak yapımına başlanan oyun, oldukça farklı bir yapıya bürünerek piyasaya çıkartıldı. Fakat yapımcılar bu yapıma pek güvenmemiş olacak ki, oyunu ilginç bir paket halinde piyasaya sürdü. Gerçi bu tarz demo-oyun kombinasyonları, genelde gelecek olan oyunun tanıtımı için olur, fakat MGS 2 yeterince tanındığı için böyle bir hamlenin tek açıklaması bence ZOE'i sattırmak. Fakat oyunu oynadığınızda bunun ne kadar gereksiz olduğunu hemen anlayabiliyorsunuz.



Bizim Leo İyi Mech Kullanır!

Oyun konu olarak pek de sağlam görünmüyor açıkcası. Altyapısız ve boş bir hikaye tadı veriyor. Bu da pek hoş değil. ZOE'ın baş kahramanı Leo, Shinji Ikari/Akito Tenkawa okulunda Mecha pilotu olmak için okuyan bir öğrenci. Açıkçası Leo, bir kahraman havası taşımıyor. Sanırım bu konuda seslendirmelerin de büyük bir etkisi var. Çünkü, son zamanlarda Japon'ların sıkça yapmaya başladığı geyik muhabbeti tadında çeviriler ve tuhaf tonlamalara sahip Amerika'lı seslendirme sanatçıları iş başında. Bununla birlikte oyunda, çarkıfelekteki hostes kızlarla aynı görevde gibi davranan Celvice ve oldukça yetenekli Viola isminde iki baş karakter daha bulunuyor. Konuya geri dönecek olursak... Bir de rakip okulumuz var. Domon Kasshu/Char Aznable/Nao Izumi isimli bu okul, oldukça düşmanca ve agresif tavırlar sergileyen öğrencilere sahip. Anlayacağınız devamlı surette it dalaşı (Dog Fight) yapmanız gerecek. "Bu da nerden çıktı uçak mı kullanıyoruz?" derseniz, hemen hatırlatayım; savaşlarınız havada şehirlerin üzerinde gerçekleşecek. Bu savaşlar esnasında size çok güzel bir HUD eşlik edecek. Bu sistem sayesinde oldukça rahat savaşlar yapacaksınız. Konuyu anlatmayı niye mi bıraktım? Çünkü konu bu kadar da ondan. Daha ilk oynayışımda beşbuçuk saatte bitirdiğim bir oyundan daha derin bir konu bekleyemezsiniz, öyle değil mi? Sanırım hayal kırıklığına uğradınız.

Dövüşler oldukça eğlenceli geçiyor oyunda, ama eğer konu sizin için çok önemli ise bu oyunu tercih etmeyin derim. Yine de, eğer kısa vadede eğlenebileceğiniz bir şey arıyorsanız, bu oyun tam size göre. Hemen söyleyeyim; oyunu oldukça beğenerek oynadım.



Grafikler Her Şeyi Etkiler



Zone of The Enders'ın kısalığından üzülenleriniz için ilaç etkisi yapacak bir sözüm var; grafikler. Bir oyun için en önemli faktörlerden olan grafikler, imdadımıza yetişerek, kısacık zamanda oyunun bizleri büyülemesini sağlıyor. Mech'ların dizaynları mükemmel ve kaplamaları da kusursuz. Üstünde savaştığınız şehir o kadar detaylı olmasa da, ışıklandırmalar ve savaştığınız alanın oldukça geniş tutulmuş olması güzel. Grafikleri asıl güzel yapan şey ise müthiş patlama ve ışık efektleri. Yapacağınız özel saldırı veya savunma hareketlerinde ortaya çıkan efektler o kadar etkileyici ki ,gözleriniz kamaşıyor. Grafiksel olarak oldukça etkileyici olan oyunun sesleri için aynı şeyleri söylemek pek mümkün değil maalesef. Seslendirmelerdeki yapaylık ağzınızın tadını kaçırırken, dövüşlerdeki sesler de sizi atmosfere sokmaktan oldukça uzak kalıyor. Müziklere diyecek bir şey yok. Aksiyona ve oyunun gidişine birebir uyan müzikler hepinizin hoşuna gidecektir.



Kısa da Olsa...

ZoE hem orjinal tarzı, hem de oldukça güzel düşünülmüş savaşları ile sizleri o kısa süre içinde bile etkilemeyi, daha da *önemlisi eğlendirmeyi* başaracaktır. Unutmadan; bu kadar güzel grafiklere sahip Mech'leri, bir daha hiçbir yerde bulamazsınız. Ona göre!

GRAFİK 4.5
Hideo Kojima'nın elinin değdiği her şey parıldıyor. Hem de ışıl ışıl! Oyunu bir kere görün, ne demek istediğimi çok iyi anlayacaksınız.

SES 3.0
Her ne kadar güzel müziklere sahip olsa da, seslendirmelerin garipliği (komikliği de denebilir!) seslerin notunu yukarı seviyelerden aşağı çekiyor.

KONTROL 5.0
Gerçekten dürüstlükle söylemeliyim ki, son zamanlarda oynadığım oyunlardan çok daha iyi kontrollere sahip bir oyun Zone of the Enders. Uzun yıllardır tatmadığım bir deneyim de denebilir.

EĞLENCE 4.0
Bu oyun gerçekten çok kaliteli. Konusu biraz zayıf olsa da, oyundaki kaliteyi hemen farkedeceksiniz ve inanın tahmininizden çok daha fazla eğleneceksiniz.



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Saffire
- Yayıncı: Red Storm Entertainment
- 2 oyuncu
- Action
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.0	4.0	2.0	2.5

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Takım tabanlı, strateji ağırlıklı oyun furyası, Counterstrike öncesi ve sonrası olarak ikiye ayrılır. Cs'den önce, bu tip oyunların ne kadar iyi iş yaptığını belirleyen oyunlardan en önemlisi ise kuşkusuz ki Rainbow Six'tir. Bu oyun Pc'ler için piyasaya çıktığında, ben daha ne olduğunu anlayamadan, insanlar oyuna kendilerini kaptırmış, tek kişilik oyundan sıkılıp, internet üstünden, daha çok network üstünden oyunlara geçmişlerdi. Oyunun çok tutması nedeniyle de, Rainbow Six'i PlayStation'da da gördük. Keşke görmeseydik...



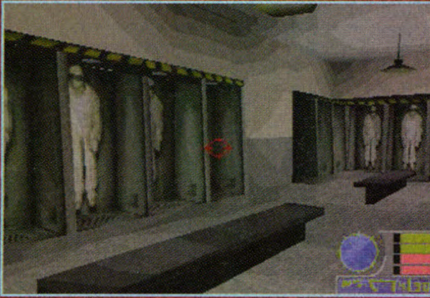


KAPIDAKİ DÜŞMAN...

Ranbiow Six'in ne kadar işe yaramaz olduğunu da farkeden yapımcılar, nedense, Pc'de bile çok fazla rağbet görmeyen Rogue Spear'ı, PlayStation'a uyarlamaya karar verdiler. İlk oyun, kontrolleri ve kötü oynanışıyla ün salmışken, maalesef Rogue Spear da aynı konuma düşüyor.

Kısaca oyunu anlatmak gerekirse, 4 kişilik bir takımdan oluşan, ufak bir polis gücünü canlandırıyorsunuz. Arka arkaya aldığını görevler, oyunu bölümlere ayırmaya yarıyor ve bu bölümler, şehirlerin içinde, hırsızları, katilleri yakalama gibi operasyonların yerine, şehirden uzak kırsal alanlara çöreklenmiş teröristlerin inlerine sızarak, onları çökertmek gibi işleri kapsıyor.

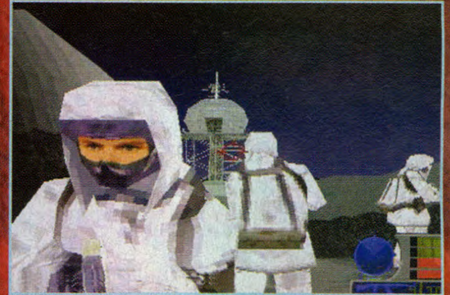






SİLAHLANIN!

Her bölümden önce, takımınıza seçmeniz gereken 4 karakteri, özelliklerine göre, varolan bir gruptan seçmeniz gerekiyor. Mesela önünüzdeki bölüm, çok gizlilik gerektiren bir bölüm ise, bu durumda, gizlilik konusunda uzman karakterleri grubunuza eklemek, en mantıklısı olacaktır. Aynı şekilde, karakterleriniz, enerji, silah kullanma, gizlilik gibi birçok dalda ayrıldığından, önünüzdeki bölüme göre karakterlerinizi belirlemeye özen göstermelisiniz.



Karakterlerinizi seçtikten sonra, onlara vermeniz gereken çeşitli silahlar da olacak. Biraz önce bahsettiğim karakter özelliklerini de, burada kullanabilirsiniz. Şöyle ki, bir karakteriniz ağır silahlar konusunda uzmansa, onu makinalı tüfek ve bombalarla donatmanız, en doğru seçim olacaktır. Grubunuzdaki tüm adamları, bu şekilde ayarlayabilirsiniz.

Tüm ekipmanınızı ve karakterlerinizi toparladıktan sonra, sıra göreve geliyor. Eğer oyunun Pc versiyonunu oynadıysanız, bölümlerin nasıl bir işleyişi olduğunu bilirsiniz. İlk önce görev yerinin bir haritası verilir, karakterlerinizi belirli noktalara yerleştirirsiniz (eğer izin verilirse), bölüm başlayınca da, bu harita yardımıyla, çeşitli yürüme noktaları belirleyerek, grubunuzun çeşitli hareketleri, önceden ayarlanmış olarak gerçekleştirmelerini sağlarsınız. Örneğin, A noktasından B'ye git, B'den, C kapısına gizlice yürü, C kapısını açıp bombayı içeri fırlat. Bu örneğin aynısını Pc versiyonunda rahatça uygulayabilirsiniz fakat gelin görün ki, PlayStation versiyonunda sadece grubunuzun bir noktadan diğerine gitmesini ayarlayabiliyorsunuz ve bu noktalar da çeşitli odalar veya belirlenmiş yerler olmak zorunda. Durum da böyle olunca, karakterleriniz ancak düşmanların kucağına düşme işlevini başarıyla gerçekleştirebiliyorlar. Kısaca oyunun strateji tarafı, Psx'te yok.

NERDEYİM BEN?

4 kişilik grubunuz, elbette birbirine yapışık dördüzler gibi (o ne?) ilerlemiyor. Oyun içinde, istediğiniz karakterin kontrolüne, FPS şeklinde geçebiliyorsunuz. Böylece o karakter ile, tüm bölümü bitirme olanağını bile kazanmış oluyorsunuz ama önünüze çıkan birkaç küçük engel var. Bunlardan ilki, oyunun kontrollerinin çok kötü olması. Zaten bu durum kötü olunca, diğer eksik taraflar da hemen ortaya çıkıyor. Kontroller yüzünden hiç bir düşmanı istediğiniz gibi vuramadığın için, sürekli "Man Down!" şeklinde uyarılar duymak zorunda kalıyorsunuz.

Daha fazla problem oyunda elbette mevcut ama benim ne halim ne de yerim kalmadı. PlayStation'da olmaması gereken bir oyun. Kesinlikle uymamış. Uzak durun diyorum.







GRAFİK 3.0
Kaplamalar kötü veya yok, mekanlar özensiz veya olmasa daha iyi, modellemeler üstünde uğraşılmamış veya model olmasa daha iyi.

SES 4.0
Böyle bir oyunda, böyle bir efekt güzelliği ve özellikle müzik hoşluğu düşünmezdim. Tabii seslerin iyi olması, oyunu kurtaramıyor.

KONTROL 2.0
Analog butonlarla kontrol edilebilen oyun, analog kontrollerin çok yavaş olması yüzünden kontrol açısından çuvallıyor. Birçok menüye, Psx kontrolörüyle ulaşmak da zor olduğundan, oyun oynanamıyor.

EĞLENCE 2.5
Gerçekten, PlayStation'da eğlenebileceğiniz yüzlerce oyun var ama bunların arasında Rogue Spear olamaz.

TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Psikyo
- Yayıncı: Agetec
- 2 oyuncu
- Shoot'em up
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	4.0	4.5	4.5

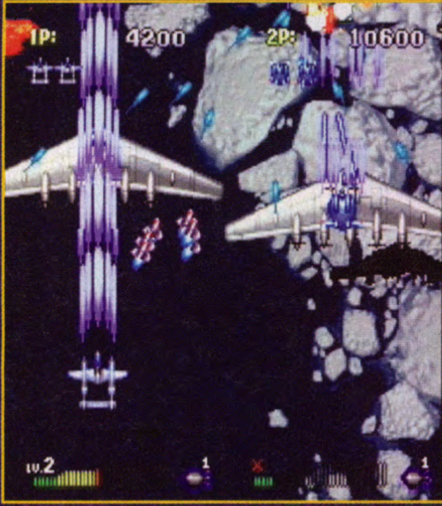
STRIKERS: 1945 II

Deseler ki, PlayStation ile PC'yi birbirinden oyun türü açısından ayırın. Bu o kadar basit ki, söyleyeceğiniz sadece şu olacaktır: Strateji, FPS ve maceralar PC'ye, platformlar, shooter'lar ve aksiyonlar PlayStation'a. Durum böyle olunca, en sağlam shooter'ları da Psx'te görmemiz mümkün oluyor. Bundan yıllar önce Square tarafından piyasaya sürülen Einhander halen en iyi shooter'lar arasında olsa da, yakın zamanda çıkan Ray Crisis da, bu türün iyi örnekleri arasında sayılabilir. Strikers ise, ne Einahander'a, ne de Ray Crisis'a benziyor. Klasik shoot'em up'lara geri dönüyoruz…



ESKİ UÇAKLAR

Strikers, shooter dünyasına bir yenilik getirmeyen, kendi halinde ama bir o kadar da zevkli bir oyun. Oyuna başlarken, 6 adet değişik uçaktan birini seçiyorsunuz. Bu uçaklar diğer shooter'lardaki gibi uçuk kaçık modeller değil. Seçebileceğiniz tüm uçaklar, İkinci Dünya Savaş'ından alınmış modeller. Durumun böyle olması, karşınıza gelecek düşmanların çok normal şeyler olacağını düşündürtmesin.



İlk bölüme başladıktan sonra, sıra kontrolleri öğrenmeye geliyor. Tam anlamıyla kuşbakışı bir görüntüde ilerleyen oyunda, sağa sola, yukarı ve aşağıya gitmekten daha fazla bir hareketiniz söz konusu değil. Elbette ateş gücünüz de hareketleriniz arasında. Her uçağın, normal atış, ikinci silah gücü ve ekrandaki her şeyi yok etme gibi bir güzelliği olan Smart Bomb adındaki bombaları bulunuyor. Normal ateş gücünüz, seri halde atış yapmanıza olanak sağlayan lazerler ve benzeri silahları içerirken, ikinci silah gücünüz daha çok füzeleri kapsıyor.



KARMAŞIK GÖRÜNTÜLER

Yoketmeniz gereken yüzlerce düşman, sadece yok olarak kaybolmuyor elbette. Çoğundan düşecek silahlar ile, başta çizgisel bir tutum takınan silah gücünüzü, çok daha güçlü bir hale getirebilirsiniz. Aynı şekilde füzelerinizi de bu şekilde güçlendirebiliyorsunuz. Bu power-up'ların yanında, değişik silahlar da bulabiliyorsunuz.

Oyundaki silah sayısı ve düşman çeşitliliği çok iyi ayarlanmış fakat iyi olmayan bir şey varsa o da çevrenin oyuna etkisi. Yani aşağıda gözüken yer şekilleri yerine bembeyaz bir fon kullanılsa, oyun yine aynı oyun olabilirmiş. Bunun yanında, grafiklerde de, Playstation'a uymayan bir şeyler var sanki. Einhander ve Ray Crisis'ın o renkli ve animasyon güzelliği içeren görüntüleri yerine, daha iç karartan görüntülerle karşılaşıyoruz.



FARKLI BİR GÜÇ

Strikers'da orijinal olan bir konu varsa, o da normal silah gücünüzün yanında, bir anda özel hareketler yapmanızı sağlayan süper güç çizginiz. Bu çizgiyi doldurduğunuz anda, etrafa dehşet saçabilecek bir silah gücüne kavuşuyorsunuz. Bu bakımdan diğer shooterlardan farklı bir özelliğe sahip olsa da, yine de Strikers, bu türe yenilik getirmeyi başaramıyor.

Strikers'ın yine iyi olduğu bir konu, düşmanların çeşitliliği. Birbirinden farklı hızda, güçte ve enerjide çeşit çeşit düşman, yokedilmek üzere üstünüze geliyor. Tabii bunların sayısının sizden kat kat fazla olması, çok dikkatli olmanızı da gerektiriyor.



Shoot'em up'ların vazgeçilmezi olan Boss'lar da, bölüm sonlarında zamanınızı almak için hazır bekliyor. Boss'lar çok zor olmasa da, yine de yaydıkları ateş gücüyle sizi bir anda yok edebiliyor. Eğer bu düşmanların saldırış şekillerini ezberlerseniz, hiç zorlanmayacağınızı söyleyebilirim.

Eğer bu türü seviyorsanız veya sinirinizi üstünüzden atmak için bir ilaç arıyorsanız, Strikers tam size göre.





GRAFİK 3.5

Özellikle Dreamcast'teki shooter'ları gördükten sonra, Strikers'ın animasyonları ve efektleri çok zayıf gözüküyor. Yine de bu tür oyunlarda grafiğe çok önem vermeye gerek olmadığı için, bu unsuru göz ardı etmek kolay.

SES 4.0

Ses efektleri yerli yerinde ve arka plan müziği çok sıkıntı yaratmıyor. Sonuç: Normal.

KONTROL 4.5

Kontol, bir oyunun iyi veya kötü olduğunu belirleyen en büyük etkenlerden ve Strikers iyi kontrolleriyle hiç sıkıntı yaratmıyor.

EĞLENCE 4.5

Shooter'ların temel amacı eğlence olduğundan, Strikers da bu kurala uymuş ve eğlencesi bol bir oyun ortaya çıkmış. Çeşit çeşit uçak seçeneği ve düşman görüntüsüyle, sıkılmadan oynayabiliyorsunuz.

TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Argonaut Games
- Yayıncı: SCE
- Tek oyuncu
- Platform
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	5.0	3.5	4.0

Aladdin in Nasira's Revenge

Disney'in her türlü yaptığı çizgi filme karşı saygım ve sevgim sonsuzdur. Aladdin'in yeri ise farklıdır. Hem konusuyla, hem de esprili yapısıyla, gülmekten kırıldığım yegane yapıtlardandır. Daha fazla geniş zamanlı cümle kurarsam, yazı sıkıntıya girecektir. Buna göre, Arabian Niightsss nakaratı olan kahraman kimdir?



Jafar'dan Kurtulmuşken...

Aladdin gibi platform oyunlarında, aslında bir konu aramak çok doğru sayılmaz ama konuyu kısaca anlatmak gerekirse, Aladdin olarak, Jafar'ı öldürdükten sonra, onu tekrar canlandırmaya çalışan kız kardeşi Nasira'yı durdurmaya çalışıyorsunuz. Bunu yaparken de, komik maymun, şebek, her neyse, Abu'nun ve mavi cininizin yardımını alacaksınız.



Aladdin, ya da kısaca Al, hatta Al Bundy... Ne güzel diziydi o ya, yeniden yayınlansa keşke. Pardon. Al, kılıçla ve elmayla savaşabilen tek kahraman olarak, Arabistan'ın kumlu mekanlarında, saraylarda ve birçok değişik mekanda macerasını tamamlamaya çalışıyor. Daha önceki Aladdin oyunlarından farklı olarak, kılıcınızı tek bir hareket yerine, kombo şeklinde kullanabiliyorsunuz. Bunun hem iyi hem de kötü yanları var. İyi yönü, güçlü rakiplerinize ard arda hasar verebiliyorsunuz. Kötü yönü ise, kontrollerdeki kötülük yüzünden, yanlış bir yöne başlayacağınız saldırıyı durduramadan, diğer yöndeki bir düşmana kurban gidebilirsiniz. Elma konusu da bambaşka bir konu zaten. Ufak, sevimli elmaların böyle ölümcül olabildiğini, bu oyunda görüyorsunuz. Elmaları isterseniz normal, 3. kişi görünüşündeyken atabilirsiniz ya da FPS türüne geçerek, daha iyi nişan alabilirsiniz. Bu iki atağın dışında, düşmanlarınızı ezebileceğiniz, zıplama saldırınız da halen mevcut.





Bir de Kızkardeşiyle Uğraşmak...

Karakterinizin hareketleri bunlarla sınırlı kalmıyor aslında. Normal zıplamaların, atakların dışında, iplerde sallanma, kayma ve kontrol Abu'dayken, duvarlardan zıplama gibi hareketler de oyunda yer alıyor.

Bölüm tasarımlarındaki temel amaç, macera yönü katmak düşüncesiyle hazırlanmış. Lion King'deki gibi, amacınız sadece çıkışı bulmak değil, çeşitli anahtarlar ve eşyalar bularak, önünüzü açmak. Dolayısıyla, sıkı bir platformcuysanız, Aladdin size biraz hafif gelebilir. Zaten oyunun hedef kitlesi daha çok küçük oyuncular. Sıradan, 3. şahıs görüntüsünde oynadığınız bölümlerin yanında, çoğu bölümde, ufak oyunlarla, oyunun monoton yapısından uzaklaşılmaya çalışılmış. Bu mini oyunlar, iki boyutlu platform tarzı oyunlardan, bulutlarda zıplamaya ve ünlü uçan halınızla, önünüze geleni yok etmeye kadar varıyor.



Biraz Sinir Bozucu

Şimdiye kadar anlattıklarımdan, Aladdin'in iyi bir platform oyunu olduğunu düşünebilirsiniz fakat kamera açılarındaki problemler ve kontroldeki zorluklar, oyunu mükemmel olmaktan alı koyuyor.

Grafiklerdeki çabaya ise saygım sonsuz. Playstation için, gerçekten iyi gözüken 3 boyutlu oyunlar yapmak zorken, Aladdin bunu iyi başarmış. Kaplamalar ve bölümlerdeki varyasyon çok çeşitli olmasa da, ilk bakışta görüntüler oldukça iyi. Sıkı Aladdin hayranları ve küçük oyunculara kesinlikle tavsiye ederim. Rayman tarzı platformlardan hoşlananlar, ilk bölümden sonra sıkılacaktır.







GRAFİK 4.0

İlk bakışta, grafiklerin Playstation'da olabileceğinden daha iyi olduğunu düşüneceksiniz fakat dikkatli baktığınızda ufak eksiklikler gözünüze çarpacak. Genel olarak, oyuna son derece uygun görüntüler.

SES 5.0

Taa eskiden beri Aladdin'in müziklerine özel bir sempatim vardı ve aynı renkteki müzikleri oyunda görünce resmen mutlu oldum. Sırf müzikleri için bile alınır (mı?).

KONTROL 3.5

Maalesef kontrollerdeki ufak hatalar, bazen sinir bozucu olabiliyor. Bu hatalara alışırsanız, kontollerin çok kolay olduğunu göreceksiniz.

EĞLENCE 4.0

Görüntüleriyle ve oynanışıyla oyunu *tam anlamıyla* çekici yapmışlar ama bu türdeki oyunlarla çok iç içeyseniz, Aladdin'den uzun süre zevk alacağınızı sanmıyorum.





DAN ELEKTRO

- Yapımcı: Valve/Gearbox/Captivation
- Yayıncı: Sierra
- First-person action
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
5.0	5.0	4.5	5.0

HALF-LIFE

Gereken ince ayarlar yapıldı ve deadline'ını baya geride bırakan Half-Life sonunda Dreamcast'de boyunu posunu gösterdi. Peki bir PC başyapıtının konsol versiyonunu bu kadar beklemeye değer miydi? Kesinlikle–hatta iki katı fazlası bile.

EKSTRA CAN

Dreamcast'deki Half-Life aslında bir pakette iki oyunla geliyor: Bilim adamı Gordon Freeman'ın yaratıkların istila ettiği, yarı yıkık vaziyetteki laboratuardan kaçmaya çalıştığı orijinal PC macerası; ve güvenlik görevlisi Barney Calhoun'un yine tesisin başka bir yerinde, aynı durumda kapana kısıldığı Blue Shift. Multiplayer mode bulunmuyor fakat iki uzun tek kişilik senaryo ile saatlerce sürecek olan gergin bir maceranın ortasına dalıyorsunuz.



İPUCU: Tüm odalarda duvara asılı olan yapışkan dilli canavarları yoklayın, özellikle de benzer görünüşlü direkler ve köprü içeren bölgeleri.

BUNDAN KORKUN

Oh evet, gergin. PC orijinalinin insanı paranoyak yapma özelliği mükemmel bir biçimde korunmuş. Hiç hata yapmamalısınız: Yengeç benzeri bir yaratık havalandırma kanalının karanlıklarından fırladığında siz de bir bakacaksınız ayaklarınız yerden kesilmiş. Sümüksü bir yaratık aniden ortaya çıktığında ve kafanıza yeşil elektriğini attığında aynı liseli bir kız gibi çığlık atacaksınız. Daha tanıtımından başlayıp, yolun geri kalan kısmının çoğunda kanlı, iğrenç, M-rating'i ile devam eden bir yolculuğa hazırlanın.

Yüksek çözünürlüklü inandırıcı grafikler her zaman mantıksal bulmacalar sunuyor. Yenilenen oyuncu modelleri için teşekkürler. Oyun PC versiyonundan daha iyi gözüküyor, özellikle bir VGA kutusuyla. Önsezilerinizi hareket ettiren müzikler, çok nadiren kullanılıyor, sizi bir korku-filmi atmosferi içine sokuyor. Mükemmel seslendirmeler her durumda gerçek hisler taşıyor. Fonksiyonel dünya objeleri ve bilgisayar karakterlerinin aralarında gevezelik etmeleri gibi detaylar Half-Life'a, bırakın diğer first-person shooter'ları, çoğu oyuna göre daha saf bir kişilik veriyor.



İPUCU: Güvenli olduğunuz zamanlarda silahınızı sık sık manuel olarak doldurun. Silahınızın otomatik olarak dolmasını beklemeyin aksi takdirde zor durumda kalabilirsiniz.

EFSANE YAŞIYOR...

Sadece kontroller işi biraz bozuyor. Tamamen özelleştirilebiliyorlar ve kontrolör gayet iyi tepki veriyor. Fakat kullanılması gereken o kadar ayrıntı var ki (flashlight, reload, croach, alt fire vs.) hata yapmak kolaylaşıyor. Eğer klavye ve mouse'unuz yoksa çift özellikli butonları hızlıca kullanmak zorunda kalacaksınız. Gerçeği söylemek gerekirse, oyun karışıklık durumunda yapabileceğinin en iyisini yapıyor–bu fantastik ve yepyeni Blue Shift'i Dreamcast'de oynamak için sadece tek şansınız var, sizi vazgeçirmesine izin vermeyin.



İPUCU: Bir güvenlik görevlisiyle gezdiğiniz zamanlarda, bırakın o mümkün olduğunca düşmanı indirsin. Görevliler iyi hedef alıyor ve cephaneleri sınırlı–fakat yine de onları korumak zorundasınız.



İPUCU: Bir levyenin gücünü asla küçümsemeyin. Bunu kullanarak sadece sandıkları açmıyor aynı zamanda yakın mesafede çok etkili bir silah.



İPUCU: Blue Shift'de, Captive Freight'ın başlarında biraz shotgun mermileri ve health pack bulmak için SUV gövdesini patlatın.

GRAFİK 5.0

Betonun bu kadar çekici görünebileceğini kim bilebilirdi ki? Oyunun tamamı Dreamcast'in görsel güçlerini kullanmak üzere elden geçirilmiş (oyuncu modelleri yeniden oluşturulmuş). Ziyan olmuş laboratuar (ve altında yatanlar) harika gözüküyor.

SES 5.0

Ara sıra ortaya çıkan gergin müzikler ve mükemmel seslendirmeleri unutmamak gerekir fakat Half-Life'ı bu kadar korkunç yapan, müziğin ve seslendirmelerin ustaca saklanmasından geliyor. Havalandırma kanalından gelen ayak sesleri çoğu kişinin nefesini kesecektir.

KONTROL 4.5

Oyunun PC hayranları, klavye ve mouse'un bekledikleri kadar geniş bir kullanıma sahip olduğunu duyunca sevinecekler–fakat fazla yüklenilmiş standart kontrolör, rahatlığına ve mükemmel tepkisine rağmen size biraz güreş pratiği yaptıracak. Çok kötü değil, sadece kompleks.

EĞLENCE 5.0

Half-Life, çok sıkılmış durumdaki first person shooter fanlarını bile hala korkutmaya devam edebilir–ve Dreamcast'e özel Blue Shift Half-Life'ım mirasını yaşatıyor. Kesinlikle edinin!



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Kadokawa Shoten
- Yayıncı: Conspiracy Games
- RPG
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	4.0	4.5	5.0

Record of Lodoss War

Konsollarda RPG denilince, akla gelen faktörler şunlardır: Bir ana karakter, sayısı belirsiz yan karakterler, duygusuz konuşmalar, sıra bazlı dövüş sistemi, birbirinin önüne atlayarak atak yapan karakterler vs... Eğer RPG kavramını sadece konsollarda tanıdıysanız, Pc sahibi insanların, bu tip RPG'lere ne kadar yabancı olduğunu bilmelisiniz. Pc'de varolan en aksiyon tabanlı RPG, herhalde Diablo'ydu ve buna da RPG demek biraz zordu. Konsollarla, Pc arasında ortak olabilecek tek RPG Diablo'nun bir benzeri, hatta büyük bir benzeri de, tahmin edebileceğiniz gibi, Record of Lodoss War. Phantasy Star Online ve Diablo'dan aynı derece hoşlanıyorsanız, yazıyı heyecanla okuyabilirsiniz.

KARANLIK ZİNDANLAR...

Lodoss War, her ne kadar oynanış olarak Diablo'ya benzese de, konusunu bir Japon çizgi filminden alıyor. Oyunda, ölümden döndürülmüş bir kahramanın kontrolünü alıyorsunuz ve aslında, ölümünden önce çok güçlü olan bu kahramanın, yeniden güçlenişini kendiniz ayarlıyorsunuz. Yani, kahramanınız, başta normal bir insandan farksız. Amacınız ise, Cardice adındaki kötü tanrıçanın yeniden uyanmasını önlemek. Gördüğünüz gibi, konu da Diablo'dan farklı sayılmaz. Ha Diablo, ha Cardice...









Oyunu baştan beri Diablo'ya benzetiyorum ama daha da spesifik bir yaklaşım sergilemek gerekirse, Diablo 2'ye daha çok benzediğini söyleyebiliriz. Karakterinizin gezdiği mekanlar, aslında açık alanlar fakat çeşitli zindanlar ve türevi düşman mekanlarına girmeniz, her zaman gerekecek.

VAHŞİ YARATIKLAR...

Ekran görüntülerinden de anlayacağınız gibi, oyunun görünüşü yine Diablo tarzı bir izometrik görünüşten oluşuyor. Ekranın sağ tarafında, çabuk kullanım için dizeceğiniz iksirler bulunurken, sol alt köşede, bölümün ufak bir haritası yer alıyor ki kaybolmayasınız. Zindanlara indiğinizde, tek yapmanız gereken, düşmanlarınızı silahlarınızla ve büyülerinizle öldürmek. Bunun dışında, yerden eşya toplamaktan başka bir şey yapmıyorsunuz. Oyunun aksiyon kısmının ağır bastığını söylemeliyim.



Belki oyunda en çok hoşunuza gidecek özellik ise, silahlar ve büyüler. Şöyle ki, oyundaki silah çeşidi, nerdeyse sizin hayalgücünüzle sınırlı. Düşmanlarınızdan düşen silahlar, büyülü olabilir veya normal olabilir ama Diablo'daki gibi, büyüsüz silahlar, burada çöpe atılmak zorunda değil. Yine düşmanlarınızdan düşecek mithril'leri toplayarak ve büyü yazıtlarını bularak, basit silahları, çok güçlü silahlar şekline getirebilirsiniz. Bu nasıl oluyor hemen açıklıyorum: Örneğin bir kılıcınız var ve 900 tane de mithril'iniz var. Üstüne üstlük, bir de +4 silah gücü arttıran bir yazıtınız var. Bu yazıt, bir sefer kullanmak için 300 mithril istiyor. Ne yapıyorsunuz, 300X3 şeklinde kullanarak, sınırsız kere kullanabileceğiniz yazıtlar ile, silahınıza 12 silah gücü ekleyebiliyorsunuz. Başka yazıtlarınız olduğunu da düşünürseniz, lightning bolt atan, +12 atak, +10 defans, vs. şeklinde silahlar üretebilirsiniz. Nasıl bir silah istediğinizi belirleyin ve ona göre istediğiniz silahı yaratın.

Büyü konusu da, üstünde konuşulması gereken başka bir kavram. Bulduğunuz büyüleri, sağ mouse tuşuna basarak kullanamıyorsunuz maalesef. Bir büyü bulduktan sonra, ona ufak bir tuş kombinesi yaratmanız gerekiyor. Örneğin, Fireball için A A A düşündünüz ve Heal için A B A tuş kombinasyonunu düşünüyorsunuz. Bunları değiştirip, alıştığınız şekilde kullanabilirsiniz. Menü'den büyü seçip kullanmaktan hem daha iyi, hem de konsollara uygun bir düşünce.

SAVAŞIN TAM ORTASINDA

Oyun boyunca, sadece tek başınıza hareket edeceğinizi de düşünmeyin. Bazı takım arkadaşları elde ederek, onların büyü güçleriyle, yaratıkların üstesinden çok daha kolay gelebilirsiniz.

Grafikler biraz zayıf kalsa da, oynanışıyla uzun süre oyalayacak bir RPG/Aksiyon. Klasik tarzdaki RPG"erden sıkıldıysanız, mutlaka bu oyuna bakmalısınız.

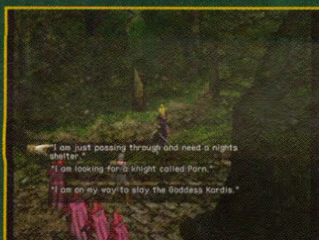
GRAFİK 4.0
Her ne kadar, ekranda birçok yaratık ve aksiyon olduğunda yavaşlamalar gözükse de, renkli büyüler ve iyi karakter dizaynlarıyla, grafikler iş görüyor.

SES 4.0
Seslendirmeler ve müzikler mükemmel değil ama iyi sayılacak derecede. Ses efektleri ise, tahmin edebileceğinizden daha güzel.

KONTROL 4.5
Büyü sistemindeki orijinal kontroller ve karakterinizin kolay kontrolü, oynanışı büyük ölçüde yükseltiyor.

EĞLENCE 5.0
Sırf silahlarınızı geliştirmekle uğraşmak bile ayrı bir eğlence. Bir de buna onlarca yaratık çeşidi ve iyi bir oynanış ekleyince, Lodoss War alınması gereken oyunlar arasında liste başı olabiliyor.





Sega Smash Pack Volume 1



MAJOR MIKE

- Yapımcı ve yayıncı: Sega
- Action, RPG, shooting, puzzle, vs.
- 4 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	3.0	3.5	4.5

SEGA SMASH PACK VOLUME 1 LINEUP

Sega Smash Pack Volume 1'de bulunan tüm oyunlar:

- Altered Beast
- Columns
- Golden Axe
- Phantasy Star II
- The Revenge of Shinobi
- Sega Swirl
- Shining Force
- Sonic the Hedgehog
- Streets of Rage 2
- Vectorman
- Virtua Cop 2
- Wrestle War

Klasik oyunların yeni baskıları, sadece birkaç oyundan sonra kenara bırakılacak olmalarına rağmen genelde büyük bir iştahla karşılanıyor. Fakat Sega'nın Smash Pack Volume I'i, içinde neredeyse her türden oyun bulunan 12 "klasik" başlığıyla mükemmel dengeyi yakalamış ve kısa süren nostaljik anlardan çok daha fazlasını vaat ediyor. Günümüzün 128 bit'lik oyun makinelerinin ışığında farklı reaksiyonlarla karşılaşılabilir. "Hala çok eğlenceli", "İnsanların bu oyunu nasıl sevdiğini bir türlü anlamıyorum" bunlardan iki tanesi.



İPUCU: Sega Swirl'de son göreviniz olarak Column Bonus yapın.

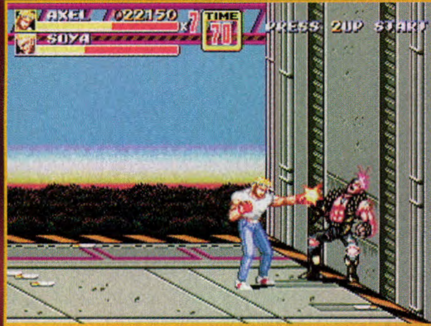
"TABUTUNUZDAN ÇIKIN"

Smash Pack kaynak materyallerine çok sadık kalmış. Bu koleksiyondaki tüm oyunlar kusursuz bir biçimde CD formatına transfer edildi, yine de bu çok iyi bir şey değil. Örneğin Sonic the Hedgehog hala baya yavaş (hızlı bir şekilde hareket ederken sadece bir kez ateş edin ve toplanan herhangi bir halkanın ekranda ağır çekimde nasıl dağıldığını görün) ve Altered Beast'deki konuşmaların dayanılmayacak kadar anlaşılmaz.

Bazıları ise bugünün güçlü, büyük başlıkları kadar iyi iş çıkartıyor: Streets of Rage 2 sıkı bir yumruk atıyor; Columns hala bağımlılık yapıyor; Phantasy Star II'nin sürükleyici hikayesi saatlerin çabucak geçmesine neden oluyor; ve stres atmaya birebir olan Virtua Cop 2 tam bir zaman katili. Diğer taraftan Golden Axe ve Revenge of Shinobi'nin oynanışı hissedilir derecede hantal ve konsollara yeni olan Wrestle War gülünç derecede yavaş.

KONTROLÖRLERDEN KONTROLLERE

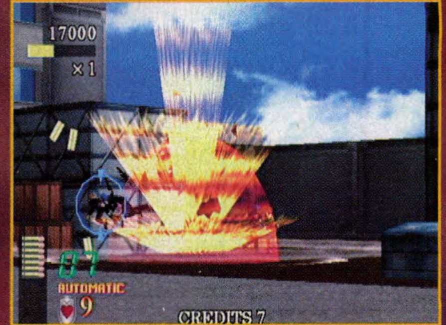
Smash Pack'in en kullanışsız yönü, kontrolleri. Oyunların birkaçı butonların özelleştirilmesine izin vermiyor ve Genesis'deki buton ayarlarını sunuyor. Kısaca, 16 bit'lik sistemin aynı sıradaki üç buton dizilişine alışık olan oyuncular tekrar alışmak zorunda kalacaklar. Bu çok kötü çünkü paketteki oyunlar akılda kalan şekliyle Dreamcast'in kontrolörüne uydurulmamış.



İPUCU: Streets of Rage 2'de, hemen bütün düşmanları, yakınına gelip Attack (saldırı) butonuna basarak haklayabilirsiniz.

GEÇMİŞTEN GELEN EĞLENCE

Bu başlıkların oyun dünyasına olan etkisi göz ardı edilemez ve günümüzün standartlarını yakalayıp yakalayamadıkları ise sorduğunuz kişiye göre değişir. Oyun olayına yeni olanlar için çok anlamlı olmayabilir ama Sonic ve Shinobi ile büyüyen eskiler bu paketi almak için hemen harekete geçmeliler. Volume 2'yi de getirin!



İPUCU: Virtua Cop 2'de varilleri veya diğer patlayıcı nesneleri vurarak birden fazla düşmanın işini bitirin.



İPUCU: Columns'da düşen bloklar hız kazandıkça, yere düştüklerinde onları döndürmek için hızlı bir şekilde A'ya basın–benzer renkleri sıralayarak sıraları temizleme şansınız daha yüksek olacaktır.



İPUCU: The Revenge of Shinobi'de, küçük platformlar arasında atlarken dönerli shurikin saldırısı yapın (çift zıplama yapın ve ikinci zıplamanın zirvesinde Attack'e basın).

İPUCU: Sonic the Hedgehog'da, bölümlerin bitiminde koşup zıplayarak çıkmak iyi bir fikir–eğer böyle yapmazsanız bonus kaçırabilirsiniz.

Önceden sadece arcade makinelerinde olan Wrestle War evlere de girmiş oluyor. Smash Pack'deki oyunların hileleri için bu ayın S.W.A.T.Pro bölümüne bakın.

GRAFİK 3.5

Grafikler aptal sprite animasyonlardan ve akışkan poligonlardan oluşuyor. Evet bu oyunların bazıları zamanına göre mükemmel gözüküyor ama günümüzün standartlarına göre çoğunun modası geçti.

SES 3.0

Genesis, Dreamcast'in CD audio'yu tertemiz sunan işlemcisi gibi çok iyi bir ses işlemcisine sahip değildi. Çoğu oyun anlaşılmaz,kulak tırmalayan ses efektleriyle dolu. Müzikler de çok basitler.

KONTROL 3.5

Kontrollerin bazıları kötü (the Revenge of Shinobi) bazıları ise mükemmel (Columns). Kontrollerde en çok can sıkan durum ise yeniden ayarlama imkanına sahip olmadığınız butonları Dreamcast kontrolöründeki yerlerine alışmak.

EĞLENCE 4.5

Oyun delileri ve aşırı fanatikler bu karışımı kesinlikle edineceklerdir. Oyun dünyasıyla 32 bit'le birlikte girenlerin ilgisini ise iki başlık çekecek: Virtua Cop 2 ve Sega Swirl.

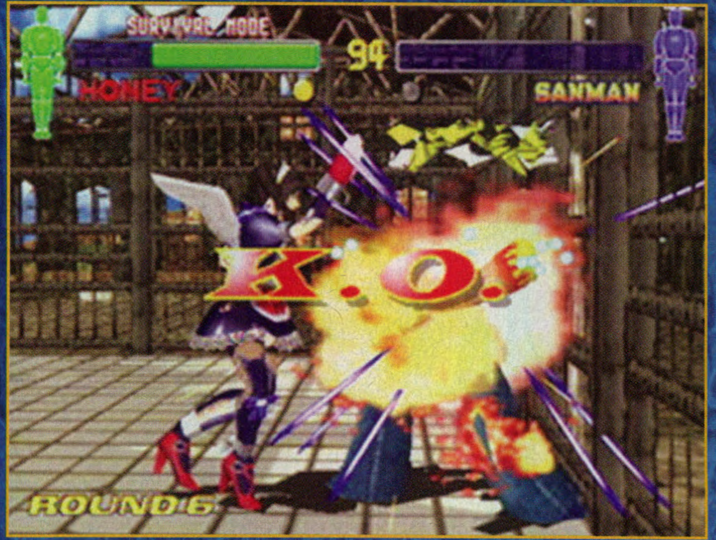
Fighting Vipers 2

TUNA ŞENTUNA



- Yapımcı: AM 2
- Yayıncı: Sega
- 2 oyuncu
- Dövüş
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	3.5	4.5	3.5



3 boyutlu dövüş oyunları nasıl ortaya çıktı diye bir soru sorsam, cevap olarak;

a) Sayıların sırayla gitmesinden dolayı, 2'den sorna elbette 3 gelecektir.
b) Boyut kavramı çok geniş bir konudur, kurcalamamak lazım.
c) Her şeyin 3 boyutlu olduğu bir dünyada, 2 boyut da ne demek?
d) AM 2 firmasının Virtua Fighter ile 3 boyutlu dövüşleri başlatması vesilesiyle.

şıklarını sıralasam, sanırım cevabı hepimiz biliriz. Elbette a şıkkı.

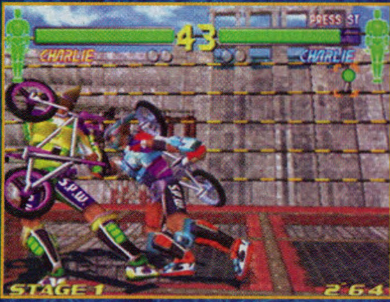
Şaka bir tarafa, AM 2 olmasa, 3 boyutlu oyunların atası Virtua Fighter'ı görememiş olmanın yanında, belki de Tekken gibi oyunların da çıkışı gecikmiş olacaktı. AM 2'nin devam eden 3-D dövüşlerine son eklenti de Fighting Vipers 2. Yine de, en iyi firmalardan her zaman en iyi oyunlar beklememek gerekir.

ALIŞILMADIK DÖVÜŞÇÜLER

İlk bakışta inanılmaz görüntüler sunan FV 2, biraz daha dikkatli incelendiğinde, klasik bir 3-D dövüş oyunundan fazlasını içermiyor. Seçebileceğiniz 11 karakter ile katıldığınız dövüşlerde, amacınız sadece rakibinizi yenmek.

FV 2'deki büyük orijinalliklerden bir tanesi, karakter dizaynları. Bazıları sırtında BMX bisikletiyle dövüşe katılırken, şirin ve cici bir kız, elindeki ayıcığı bir roket atar olarak kullanabiliyor.

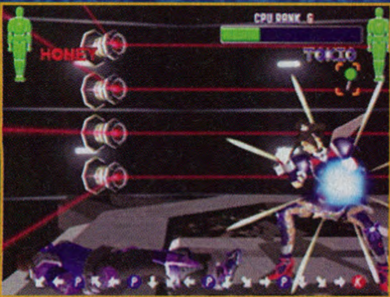




Oyuna başladıktan sonra, ekranın büyük bir bölümü kaplayan karakterlerinizi görünce, hareketlerinizi de merak edeceksiniz ve oyundaki tuş dağılımını farkedince, ne kadar kolay bir kontrole sahip olduğunuzu göreceksiniz. Sadece yumruk, tekme ve blok tuşları ile gerçekleştirdiğiniz hareketler, kombolar ve özel ataklarınızı gerçekleştirmekte de yardımcı olacak. Hatta bunun tek yolu bu (ne ifade ettiği belirsiz, gereksiz cümle).

BASİT BİR KAVGA

FV 2'de bulunan bir diğer özellik de, her arenanın, çeşitli eklentilerle çevrelenmiş olması ve eğer rakibiniz bu çit kılıklı bariyerlere yakınsa ve iyi bir vuruş gerçekleştirebilirseniz, rakibiniz bu bariyerleri kırarak, arenanın gözükmeyen bir bölgesine fırlayacaktır ve dövüş orda devam edecektir. Dead or Alive 2 oynayanlar zaten bunun çok daha gelişmiş bir versiyonundan haberdarlar.



Sıra geldi oyunun nasıl bir oynanışa sahip olduğuna. Soul Calibur hayranları bir kenara, Tekken hayranları diğer köşeye, Capcom'un Project Justice'ına hayran olanlar, seçtikleri bir yere. Dead or Alive fanatikleri ise, bu tarafa çünkü FV 2'nin en çok benzediği oyun bu. Ne Soul Calibur'un silahlı oynanışı, ne Tekken'in mükemmel gerçekçiliği, ne de Project Justice'ın abartılı hareketleri FV 2'de bulunmuyor.

FV 2 yavaş hareketleri ve yere yakın oynanışıyla, sıradan bir izlenime yol açıyor. Ne kombolar çok şahane, ne de karakterlerin çok çılgın görüntülere sahip olması bir şeyi değiştiriyor. Karakterleriniz havada çok az hareket yapabiliyor ve yere düşen karakterlerin kalkabilmeleri için ekstradan bir uğraş vermeniz gerekmiyor. Dolayısıyla, yerdeki bir karakter, her türlü atağa açık beklemek zorunda.

ZIRHINIZI UNUTMAYIN

Oyunda bulunan son orijinal yön, karakterlerinizin dövüşe bir zırh içinde başlaması. Bu zırh, vücudun alt ve üst kısımlarında bulunuyor ve bu bölümlere gelen ataklar, normalden daha az zarar veriyor. Süper hareketler veya çok baskı uygulayarak yok edebileceğiniz zırh bölümleri, rakibinizi ve sizi açıkta bırakarak, yok olan bölgeye gelen ataklardan daha çok hasar almanıza neden olacaktır. Stratejinizi bu yönde belirleyerek, rakibinizi çok daha kolay yenebilirsiniz.

Grafikler konusunda da biraz yorum yapmak gerekirse, karakter dizaynları her ne kadar çok iyi ve yenilikçi bir tavırda olsa da, arka plan görüntüleri buna yakışmayacak derecede özensiz gözüküyor. Ataklarınızın rakibinizle buluştuğunu da anlayabileceğiniz bir yapı ile birleşen 60Fps hızındaki grafikler, FV 2'yi yukarıya taşımaya yetiyor.

Piyasada daha iyi seçimleriniz bulunduğunu belirtip, eğer tam anlamıyla bir dövüş fanatiği iseniz oyuna göz atmanızı önererek, Guilty Gear X oynamak üzere huzurunuzdan ayrılırım.

GRAFİK 4.5
60fps hızında, yeterince iyi düşünülmüş karakter modellemeleri ve dizaynlarıyla çok iyi görüntüler sunan oyun, arka planların yetersizliği yüzünden biraz can sıkabiliyor.

SES 3.5
Üstünde uğraşılmamış tek konu arka planlar değil elbette. Oyundaki efektler ve müzikler de pek kulağa hoş gelmiyor.

KONTROL 4.5
Yumruk, tekme ve blok tuşları ile gerçekleştirdiğiniz hareketler, oldukça basit bir kombinasyona dayanıyor ve öğrenmek için çok çaba sarf etmeniz gerekmiyor.

EĞLENCE 3.5
Oyunu bir kaç kez bitirdikten sonra, yapabileceğiniz çok şey bulunmuyor ve eğer bir arkadaşınız yoksa, tek kişilik oyun kısa sürede can sıkabiliyor.





Conker's BAD FUR DAY.



Bayanlar ve baylar, karşınızda Conker the Squirrel–N64'ün son büyük oyununun... ve şimdiye kadar yapılmış en mükemmel 3D platform oyunlarından birinin pis ağızlı, kusmuk püskürten, çok hoş ve komik starı.

Sevimliler Kralı

Şimdiden, herkes Conker's Bad Fur Day'in ESRB tarafından Mature rating (yetişkinlere yönelik) aldığını biliyor–ve bunun iyi bir sebebi var. N64–veya herhangi bir konsol– tarihindeki hiçbir oyun bu kadar açık saçık veya düpedüz utanmaz olmamıştı. Fakat bütün oyunun sadece açık saçık şakalar ve çatlak konuşmalardan oluştuğunu sanmayın; yüce, hicivsel bir deha bu oyunda iş başında. Conker'in macerası şimdiye kadar sahip olduğunuz muhteşem 3D platformlardaki tüm özelliklere sahip.

Oyunda bir ilginç karakterden diğerine zıplayıp duruyorsunuz ve ilginç İngiliz aksanları eğlencenin dozunu artırıyor. Bu ilginç karakterler arasında mısır seven böcekler ve barışçıl arı sürüleri bulunuyor.

Nadirin Nadiri

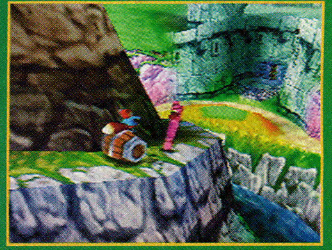
Bu oyunun M-rating almasını sağlayan açık saçıklığı diğer hiçbir oyunda bulamayacağınız garanti ve Conker South Park'ın bölümlerinden birinde bulacağınızdan daha kötüsünü içermiyor. Sadece bu tarzı video oyunlarında çok sık gördüğümüz söylenemez.

Conker'in M-rating'ine çok fazla odaklanılırsa oyunun gerçekten ne kadar muhteşem olduğu kolayca unutulabilir. Daha evvelki 3D platformların gayretiyle, Rare, tek bir kişinin bir oyunu getirebileceği noktadan çok daha ilerisine taşıdı: Donkey Kong 64'ün beş karakteri, toplanacak milyonlarca nesne ve teorik olarak çok güzel fikirler var ama sonsuz gibi gelen bölümlerdeki detay seviyesi hemen sıkıcı bir hal alabiliyor. Diğer taraftan Conker, sadece bir karakter, çok lineer bir macera sunuyor ve sadece bir nesne peşinde koşmak gerekiyor: para. Rare bu şekilde uzun ömürlülüğü yakalamış gibi gözüküyor.

Gözlerinizi Ovuşturun

Oyun mükemmel ışıklandırma, hoş kaplamalar ve büyük, çok güzel bölüm dizaynlarıyla N64'ün yapabileceğinin en iyisi gibi gözüküyor. Karakterler akıllıca dizayn edilmişler ve animasyonları çok hoş. Kalitesini bir tarafa bırakırsak, seslerin miktarı da inanılmaz fazla. Soundtrack, tonlarca küçük ayrıntısıyla süper: sevinen arıların vızıldamalarını neşeli bir müzik eşliğinde dinleyebilir, sonra da sadece çok özel rock gece klüplerinde duyabileceğiniz müziklerle karşılaşabilirsiniz.

Banjo, Kazooie ile ilk defa karşılaştığından beri Rare 3D kontrolleri kullanıyor ve Conker de bu kuralın dışında değil. Oyun geleneksel 3D platform tarzında ilerliyor. Bir bo-



İPUCU: Mr. Barrel paranız yoksa (2100 dolar kadar) sizi bir yere götürmeyecek.



İPUCU: Bu ateşli şeytanları söndürün. Sonunda büyük silahlara dönüşecekler.



Bat Fur Day'in kestaneleri.



İPUCU: Bu küçük mor şeyden en iyi sürüngen için kurban olur.



İPUCU: Queen Bee'nin kovanını yabanarılarından aldığınızda, koşmaya başlayın ve sakın arkanıza bakmayın. Taşla döşeli yolu takip edin ve asla yavaşlamayın.



İPUCU: Rock Solid gece klübünde erkek dansçıları kapıya dökmek için özel yeteneğiniz kullanın. Z'ye basılı tutarak ekstra güç kazanın.



İPUCU: Hayvan gübresi birden fazla şekilde kullanılabiliyor. Bunu düşmanları haklamak, bir duvarı parçalamak ve iyi korunan yüzme havuzuna girmek için kullanın.



İPUCU: Haystack'de Robot tarafından ateşlenen füzeleri yöneterek etraftaki borulara yönlendirin. Sonra da suyun sızdığı yerleri kısayol olarak kullanın.



İPUCU: Köprüyü koruyan Gargoyle'a tavanızla vurmak pek zarar vermez ama istenen sonucu verir.



İPUCU: Boğayı boynuzlarından tutarak ahşap duvara doğru götürün. Bir içki içmesi için ineği çağırın (B'ye basın).



STAR DINGO

- Yapımcı: Rare
- Yayıncı: Nintendo
- Action/adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
5.0	5.0	5.0	5.0



İPUCU: Shotgun'ınızın lazer görüşünü açmak için R ve Z'ye basın. Bu şekilde kafadan tek atışla indirebilirsiniz.



İPUCU: Korkuluk size Context Sensitve hakkındaki tüm gizemi öğretecek. Hatta paranız varsa sizin için bir el kitabı bile var.



İPUCU: Hızlıca ekstra can stoklayın! Ahırın arkasında, Cheese Kennel'in arka tarafında kırılabilir bir duvar var. Bunun üzerine çıkın, yukarı sıçrayın, ve gizli bölgeyi açmak için B'ye basın.

şayı boynuzlarından tutarak boğuşuyor, bir vampir yarasa olarak masum köylülerin üzerine gübre atılıyor. Bunları yaparken kontroller çok iyi iş çıkartıyor: ayrıca iyi dizayn edilmiş kamera sıçradıktan sonra sorunsuzca yere inmenizi sağlıyor. Oynanıştaki çok fazla çeşitliliği ile birlikte Conker'in kontrolleri hep mükemmeli oynuyor.

Tek Kelimeyle Olağanüstü

Mizahın ve işleniş tarzının tek kişilik bir oyuna eklenmesi çok nadiren bu kadar iyi olabiliyor. Rare, çok eğlenceli sıradışı bir 3D platform oyunu ile yeniden karşımızda. Bu oyun N64 için söylenen en iyi şarkılardan bir tanesi.



İPUCU: Eğer dev sürüngenin kafasının içinde papazın örtüsünü bulursanız, Neanderthals her istediğinizi yapacaktır.



The Dokuz can demek dokuz kere deneyebilirsiniz demek.



İPUCU: Coliseum'un güçlü kralının çok küçük bir sırrı var.



İPUCU: Bu büyük çöp destesinin şarkı söylemesini bekleyin. Sonra da Context Sensitive platfromunun üzerinde durun ve tuvalet kağıdını bu boşluğa atın.



İPUCU: Yeşil gözlü robotbalık kaskınızın ışığını gözlerine tuttuğunuz sürece size saldırmaz. Bu yüzden her zaman pilini değiştirmeyi unutmayın.

Multiplayer Mayhem

Conker hızla yayılan zevk verici minik multiplayer oyunlara da sahip;



Beach: Hayatlarını korumaya çalışan sincap veya ölümcül ayıcıklar olarak oynayabilirsiniz.



Heist: Dört gelincik fedaral rezerveden para koparmaya çalışıyor.



Raptor: Yuvanızı koruyun ve mağara adamını avlayın.



War: Bir makineli alın, düşman karargahını teneke kutular kullanarak uçurun.

GRAFİK 5.0

Hiçbir N64 oyunu bundan daha iyi gözükmüyor. Rengarenk, yaratıcı bölümler, muhteşem karakter dizaynları ve mükemmel ışıklandırmalar Conker tatsız geçecek gününe en azından iyi bir görünümle eşlik ediyor.

SES 5.0

Tuhaf İngiliz aksanıyla yapılan eğlenceli seslendirmeler, ses efektleri ve sıkı bir müzik soundtrack'i şaşırtıcı detaylar içeriyor. Ve bu kadar #$@% seslerini nasıl oldu da bir kartuşun içine sığdırdılar?

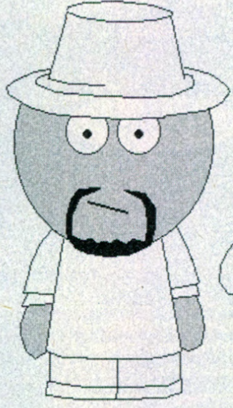
KONTROL 5.0

Rare daha ilk günden beri kontrol olayında çok iyi ve Conker de istisna değil. En etkileyici olan şey ise kontrollerin her anda su koyvermeden devam edebilmesi.

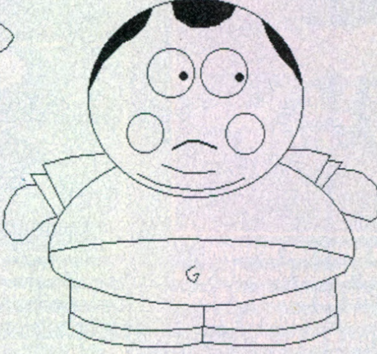
EĞLENCE 5.0

Harikulade, dengeli ve çılgın derece de eğlenceli bu 3D platform sadece iyi bir oyun değil. Gerçekten N64'ün son zamanlarına çok çok iyi bir şekilde eşlik ediyor.

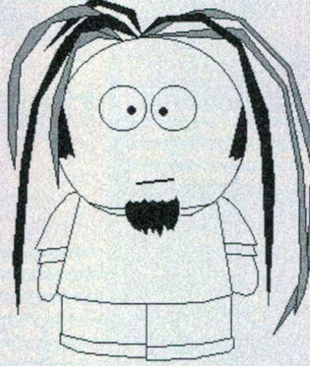
GameKro'ları



Dıbız Han



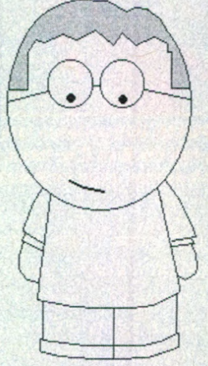
Alp Büyük Beden



Fırt Fırt



Şaşan Şaşıran

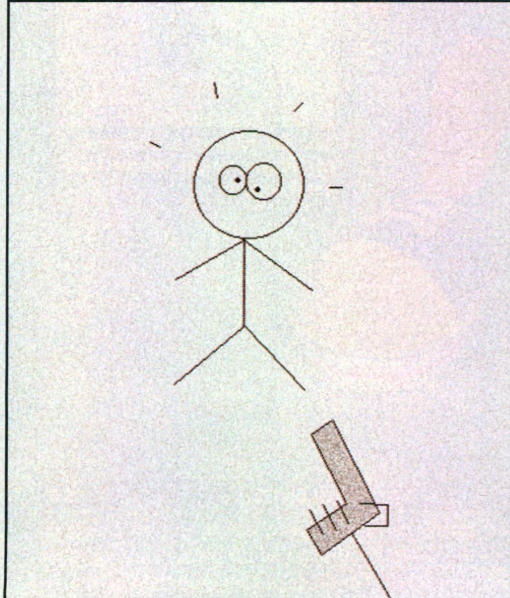


Persil Yeşil Gözlü

Fırat Akyıldız - 11.05.2001 Cuma

KroHaber Haberin Kalpi!

Quake 4 2021'de geliyor!



Oyunda kullanılan geliştirilmiş Boulder Dash motoru, mükemmel görseller sunuyor. Yapay zekası es geçilmemiş olan düşmanlar ise, sizi görünce çok korkuyor. Bakınız resme.

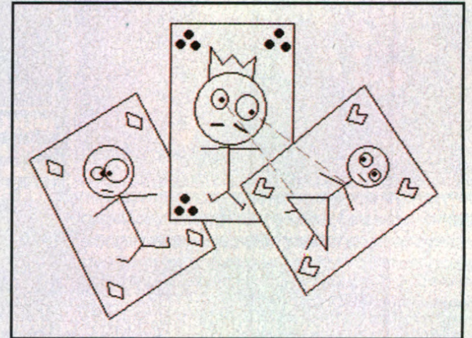
ID Software'den yapılan bir açıklamaya göre, Quake 4, 20 yıla kadar piyasada olacak. Boulder Dash motorunun geliştirilmiş bir versiyonunun kullanılacağı oyunu, hem multi-single, hem single-multi, hem de multi-multi olarak oynayabileceksiniz. Oyun diğer FPS'ler gibi; anahtarı bul-kapıyı aç-çıktıktan sonra kapa-anahtarı da kaybetme e mi? mantığı üzerine kurulu olacak. Karakterler içinse motion-capture şeysi kullanılıyor.

İnsancıl bir yapay zekanın kullanılacağı Quake 4'de, adamınızın durup dururken, sırf can sıkıntısından kendi kafasını vurduğunu görebileceksiniz. Hasta mıdır nedir.

Kontroller de yeniden elden geçirilip cici bici olacak. 2021'de piyasaya çıkacak olan oyun, hiç de fazla bir sistem istemiyor yani. CD-ROM'suz, HDD'siz ve 386 DX işlemcisiz bir PC-PS kırmasında oyun frame atlamadan oynanabilecek. Oynanmazsa ben de neyim.

Pişpirik 3D

Sierra, yeni kart oyunu Pişpirik 3D'nin 2.0.1.9.6 beta versiyonunu Internet'te yayınladı. Saatte 0.1 kb hızla Internet'ten indirdiğimiz Pişpirik 3D'nin beta'sı hiçbir şeye benzemiyordu. Boşverin siz bu oyunu. Haber yapmaya bile değmez yağni.



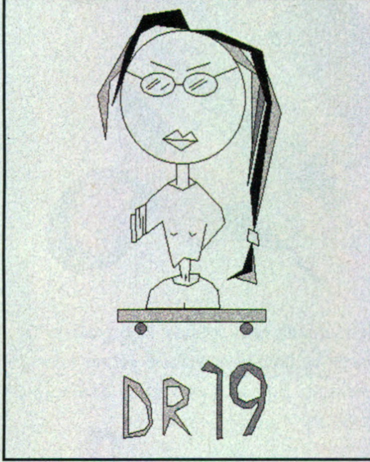
Pişpirik 3D'yi oynayabilmeniz için en az Pentium 4 işlemciye sahip olmanız gerek. Bunun nedeniyse oyunda kullanılan özel efektler. Bu screenshot'ta da Papaz Kız'ı gözetliyor ve sistem çok zorlanıyor.

Domp Raider 19: Lara Kiroft'lar Ölme's.

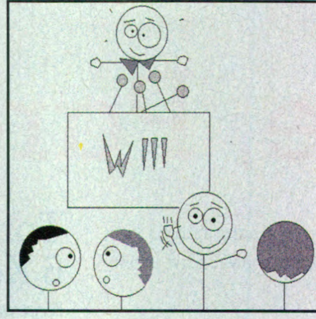
Kendimi bildim bileli devam eden oyun serisi Domp Raider, Domp Raider 19: Lara Kiroft'lar Ölme's ile devam ediyor. Oyun için bu defa çok pis gelişme geliştirmişler. 3 puçuk'uncu boyuta geçiş yapan Domp Raider 19'u, Starcraft CD'si olan bir kişiye bağlanarak, multi-çoklu olarak oynayabiliyorsunuz. Turn-based strateji tarzına çevrilen Lara Kiroft'lar Ölme's'de, 20 farklı birim bulunuyor. Bu birimler 3 puçuk'uncu boyuta çok acayip oturtulmuştur. Biz de anlayamadık.

RPG özellikleri de taşıyan oyunda, farklı farklı ırklar bulunuyor. Bu ırkları istediğiniz gibi evirip çevirebiliyorsunuz. Lara Kiroft'un bu ırklarla hiç işi olmuyor. Duyarsız azıcık.

Domp Interactive firması, oyunun daha yarın bittiğini ve geçtiğimiz Perşembe günü piyasaya sürüleceğini açıkladı. Oyun hakkında daha detaylı bilgiye ulaşmak ve Domp Raider'ın halen tasarım aşamasında olan 17 oyununu daha görmek istiyorsanız, zzz.larakiroftlarolmes.com.tr.de adresine bakınız. Hiç de durmayınız.



Domp Interactive, Domp Raider 19'un screenshot'larını daha yayınlamadı, ancak konsept çalışmalarını www.dompraider19unkonseptcalismalari.com adresinde bulabilirsiniz. Domb Raider 6'daki hasar modellemesinden sonraysa, Domp Raider 19'da Lara Kiroft bu haliyle sizle beraber olacak.



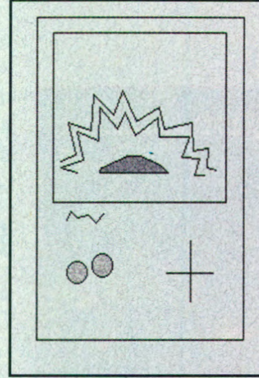
Blizzard basın sözcüsü John Malkovich, GameKro'ya özel basın toplantısı sırasında acayip mahçuptu. Basın mensupları şaşkınlıklarından birbirlerine bakıp şaşırdılar. Bundan yararlanan kendini bilmez bir basın mensupu ise, kameraya el sallamaktan geri kalmadı.

Warcraft III Gelmeyecek Abi, Hiç Beklemeyin.

Blizzard, satanik oyun serisi Warcraft'ın bir başka versiyonunun yapılmayacağını açıkladı. Blizzard basın sözcüsü John Malkovich yaptığı basın toplantısında, "Biz sizi kandırdık evladım. Biz kim Warcraft kim. Zaten ilk iki oyunu da kazara yapmıştık. Diablo ayrı bir olay. O da istem dışı oldu" dedi. Dedi demesine, ama iyi mi yaptı bilemiyorum.

Mayın Tarlası Color

Nintendo'nun yeni oyun şeyi Mayın Tarlası Color piyasaya sürüldü. Bu şeyde, sadece Mayın Tarlası oyununu oynayabiliyorsunuz. Hem de renkli olarak... 16 bit renk derinliğine ve 1 GB SDRAM'e sahip olan Mayın Tarlası Color, 50 cm x 100 desimetre boyuyla her yere taşınabiliyor. MTC'nin, Japonya fiyatı şimdilik 1 milyon akçe olarak belirlendi. Orta Doğu ve Balkan'larda da çok yakında piyasaya çıkacak olan MTC, çok menem bir şeydir. Bildiğiniz gibi değil.

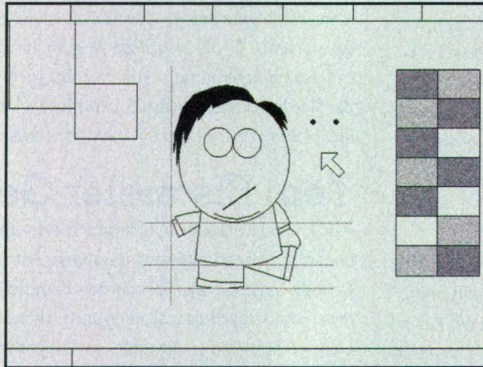


Nintendo, geleceğin oyun şeysi MTC'yi, ilk olarak E8 fuarında gösterime sundu.

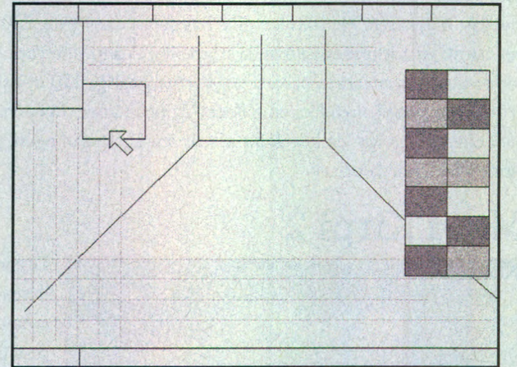
Kro-nik: Cehennem Şeyi

Uzun zamandan beri yapım aşamasında olan Kro-nik adlı oyun, GameKro Interactive tarafından yapılıyor. FPS tarzındaki oyun 3D tasarlanıyor. Oyunda 2021'de çıkacak olan Quake 4 motoru kullanılıyor. ID Software'le anlaşan GameKro Interactive, oyunun şimdiye kadar çıkan FPS'lere hiç benzemediğini duyurdu. Cehennem Şeyi'nin çok da itici bir konusu var; bir adam cehennemin dibinde yaşamaktadır. Bu da GameKro adlı bir grup koca kafanın canını sıkmaktadır. Bunun üzerine GameKro Cehennem'e gidip, bu kişiyi çok fena yapar. Sonrasını unuttum işte.

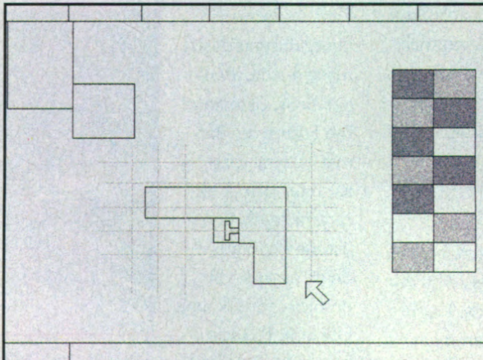
Halen hazırlanamayan Kro-nik için, GameKro Interactive konsept çalışmalarını yayınladı. Bunlar adam olmaz zaten. Kaç senedir bir oyun yapamadılar. Pugh.



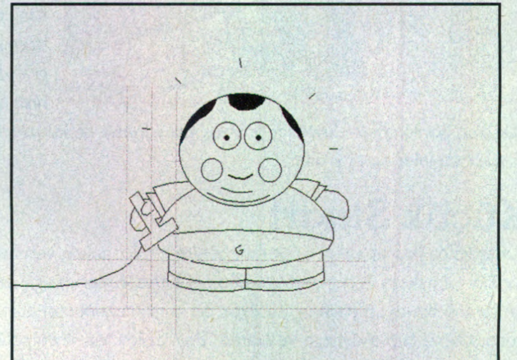
GameKro editörlerinden Fırt Fırt, Kro-nik'in karakter tasarımlarını hazırlıyor. Şu anda yapım aşamasında olan karakterlerden biri...



Şaşan Şaşıran, oyunun bölüm tasarımlarını tasarlıyor.



Oyunun silah tasarımlarıysa, Dıbızhan ve Persil Yeşilgözlü'ye ait. Bu iki kişi bir araya gelince ancak silah yapabiliyor. Yetenek işte.



Alp Büyük Beden şu an tasarım aşamasında değil. Yanlışlık olmuş. Daha nasıl tasarılsın zaten baksanıza şuna. Alp, oyunun beta-tester'ı. Bu resimde de oyunu test etmeye hazırlanıyor.

Paranue, Paranue...

Farkettiğiniz üzere, yine yaz geldi çattı. Yaz mevsimini karşılayan E3 fuarı da oldu bitti. Ben gittim mi? Hayır. İstanbul 2008 olimpiyat olayı yerine, E3 İstanbul olsa mesela?



Olmaz tabii...

Bu arada, konsol savaşlarından elini eteğini çeken bir konsolumuz var ki o da Dreamcast. Zaten hazırlık aşamasında olan oyunların çoğu "Xbox, PS2 ve Gamecube" için ibareleri taşıyor üstlerinde. Bu konsollar arasında Dreamcast, maalesef gözükmüyor. Dolayısıyla, konsol savaşlarında şu anda PS2 lider durumda.

Tokyo Yarışı Detayları



Geçen ayların birinde önbakışını sunduğumuz, Ubi Soft'un başkanlığı altında hazırlanan Tokyo Extreme Racer'ın, birkaç yeni detayı elimize ulaştı. PS2 için düşünülen bu yarış oyununda 100 mil boyunca, gerçeğiyle birebir olan karayolları bulunacak. Her biri kendine has sürüş özelliğiyle, 300 adet yarışmacı bulunacak ve zorluk seviyelerini ayarlayabileceksiniz. Metropolis Street Racer'da bulunmayan araba parçası değiştirme özelliği, 120 değişik parça değiştirme imkanıyla, Tokyo Extreme Racer'da bulunacak. Takımınızın özel amblemini oluşturmak için de küçük bir editör içerecek olan oyun, yaz aylarının birinde piyasalarda olacak.

Mavi Kirpi 2



Dreamcast'in büyük ihitmalle son Sonic oyunu, Sonic Adventure 2 bu yazıyla etkileşiminiz gerçekleştiğinde, Japonya'da oyuncularla buluşmuş olacak. Demosundan da anlaşıldığı üzere, mükemmel grafikler ve çok daha hızlı bir oyun sunacak olan Sonic, ayrıca Sonic'in onuncu yaş gününü de kutlamış olacak. Dreamcast sahiplerine duyurulur.

Küçük Stuart

Amerika'da hasılat rekorları kıran, benim hiç bir anlam veremediğim, basit bir film olmaktan ileri gidemeyen Stuart Little, rekoruna güvenerek, Activision tarafından oyun haline getiriliyor. Şu an sadece Nintendo altında, Gamecube, Game Boy Advance ve Game Boy Color için üretilecek olan oyun, Stuart'ın birbirinden garip maceralarını konu alacak. Olayın korkunç boyutu ise, Stuart Little 2'nin, 2002'de bir zaman sinemalarda olacağı ve Activision'ın, bu film için de oyun hakkını satın almış olması.

Tony Hawk 3, 6 Konsolda



Biraz önce açıkladığım Dreamcast için oyun üretilmeme konusunda, Tony Hawk'ın 6 konsol için birden yapıldığını öğrenince çok sevinmiştim. Daha sonra, bu 6 konsolun, PS2, Xbox, Game Boy Advance, Psx, Game Boy Color ve PC olduğunu duyunca, öyle kalakaldım. Oyunun ikinci versiyonundan çok daha iyi grafikler ve efektler sunacak olan oyunda, kaykaycıların ünlü kaykay merkezlerinde karşılaşabilecek ve ünlü kaykaycıların yerine, kendi yarattığınız kaykaycılarla da yarışabileceksiniz. Şu an bundan fazlası bilinmeyen oyun için, bir şeyler söylemek çok erken.

Lucozade İsim Değiştirdi



Ülkemizde ve diğer ülkelerde gözükmeyen, sadece İngiltere'de satılan enerji içeceği Lucozade, üreticilerin birer Tomb Raider hayranı olması nedeniyle, geçici bir süre Larazade olarak ad değiştirdi. Tomb Raider'ın filmiyle aynı zamana denk getirilmeye çalışılan bu isim olayının bir diğer amacı da, şişelerin, Croft Manor'da iki gün sürecek bir Tomb Raider mücadelesine katılma şansı sunması. Bu garip aksiyon tabanlı yarışmada da, filmde görülecek olan 5 Land Rover'dan birini kazanabileceksiniz. Haberin amacı ise, bir oyun kahramanının, neleri değiştirebildiği.

Yeni Efsaneler Geliyor

Xbox için hazırlanan oyunların haberlerinin ardı arkası kesilmiyor. THQ tarafından hazırlanan aksiyona dayalı macera oyunu New Legends, 2001 Sonbaharında hazır olacak. Son derece teknolojik bir Çin görüntüsü altında maceradan maceraya koşacağını oyunda, teknoloji, geleneksel mistisizm ve eski inançlar birbirine girdiğinden, garip bir dünya ortaya çıkmıştır. Anladığınız üzere, Cyberpunk türünde bir dünya imajı çizecek olan New Legends, sinematik dövüşler ve sürükleyici bir hikayeyi de beraberinde getirecek.

Batman Forever!



Tam da Batman'in unutulduğunu düşünüyorduk ki, Warner Bros, Batman of the Future ile, Batman'i tekrar çizgi karakter olarak ekranlara taşıdı. Bunun üstüne PlayStation'da başarısız bir de oyun gördük ama Ubi Soft, PS2 için hazırladığı Batman Vengeance ile iddialı olduğunu belirtmek istiyor. Basitçe, 3 boyutlu bir aksiyon-macera olan Batman, Warner Bros'un yeni Batman maceralarını konu alacak. 2001'in sonbaharında göreceğimiz oyun, Batman hayranlarına özenle duyurulur.

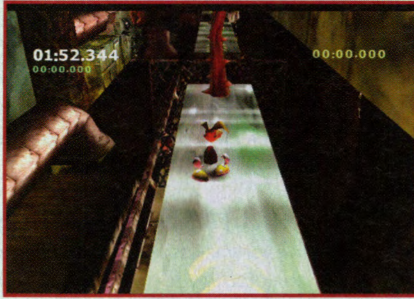
Nick-El-Odeon Racing



Çizgi filmler konsollarımızda gözükmeye devam ediyor. PlayStation için hazırlanan Nicktoons Racing, Infogrames'in kaliteli tarzını kullanacak ve Nickelodeon'un en çok sevilen çizgi filmlerindeki karakterleri içerecek. Bunlara rasında Rugrats'den Angelica ve Tommy'nin yanında, CatDog, Angry Beavers ve Sponge Bob Squarepants de bulunacak. 16 değişik pistte, çeşitli power-up'lar yardımıyla rakiplerinizi geçmeye çalışacağınız oyun, şu sıralar piyasada olmalı.

Ray Adam da Platform Değiştiriyor

Dreamcast'in en iyi oyunlarından olan, hatta bazı dergiler tarafından en iyi konsol oyunu olarak belirlenen Rayman, Rayman M ismiyle, PS2, Xbox ve PC için hazırlanıyor. Tabii yine Ubi Soft kalitesiyle. Diğer Rayman oyunlarından farklı olarak, çok kişili oyuna önem veren Rayman M, dört rakibin, çeşitli tuzaklarla ve Rayman'in kendine has hareketlerini kullanarak, birbirlerini yoketmesine dayalı bir yapı sunacak. Rayman'in arkadaşlarını da içerecek olan oyun, PS2 ve PC için Kasım 2001'de, Xbox içinse 2002'de görülecek.



Helikopterler ve PS2



Thunderhawk: Operation Phoenix adıyla, son derece klişe bir görüntü sunan bu yepyeni helikopter aksiyonu, Core Design başkanlığında ve şu an için çok iyi grafikler sunuyor. Tam anlamıyla arcade tarzında bir yapıda olan Thunderhawk'ın ataları Mega CD, Saturn ve PlayStation'a dayanıyor. Dolayısıyla, yeni oyunun iyi bir çıkış yapması beklenebilir. Birçok silah, uçuş şekli sunan oyun, etkileyici bir hız ve gece görüş olanağı gibi özellikler de içerecek. Tamamiyle 3 boyutlu haritalarda geçecek maceranızda, yer şekillerini füzeleriniz ve ateş gücünüzle etkileyebileceğiniz gibi, 2000+ poligon içerecek olan savaş makinalarında da, gözle görülür hasarlar görebileceğiz. Gerçek zamanlı ışıklandırmalar ve değişen hava olaylarıyla da dikkat çeken oyun, Eylül ayında piyasada...

InternetKonsolMerkezi

TendoGamers

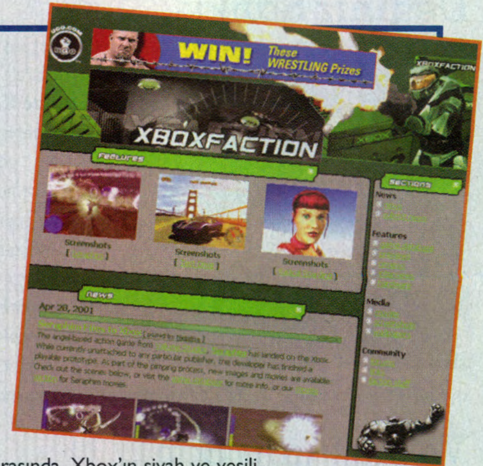
www.tendogamers.com

Nintendo'yu alın, Nin'ini alın, geri kalanını saklayın, sonuna oyuncular ekleyin ve sonuca bakın. Tendo-Gamers. Gamecube'un çıkışının yaklaşmasıyla birlikte, Nintendo hayranlarının da açtığı sitelerin ardı arkası kesilmiyor. TendoGamers da bunun son örneklerinden. İlk bakışta normal bir Nintendo sitesi gibi gözükse de, derinlere inince ileride çok iyi bir site olacakmış gibi gözüken TendoGamers, açılış olarak, en son Nintendo haberlerini ekrana getiriyor. Sitenin Game Boy Advance'i de içeriğinde bulundurduğunu söylememe gerek yok zaten. Eğer her yerde görebileceğiniz haberlerin ötesinde, konsol piyasasında dolaşan dedikodulara da ulaşmak istiyorsanız, Rumor Mill'e göz atmanız yeterli. Şamdan edasıyla düzenlenmiş bu bölümde, olabilecek veya hiç bir zaman olması beklenmeyen çeşitli dedikodulara ulaşabilirsiniz. Sitenin bir diğer orijinal bölümü ise, Tendotalk. Burada, sitenin yazarlarının, alakalı alakasız, birçok konuda yazısını bulabilirsiniz. Mesela sitenin dizaynının nasıl değiştiğini, bu kararı nasıl aldıklarını öğrenebilirsiniz. Şu anda aktif olmayan incelemeler ve haber arşivi dışında, diğer sitelerden alışkın olduğunuz önincelemeler, donanım ve belirli konuları en ince ayrıntısına kadar inceleyen features bölümleri, ziyaret edilmek için sizleri bekliyor. Sade ve kullanışlı dizaynıyla da zorluk çıkartmayan siteyi, tüm Nintendo fanatikleri bookmark'larının arasına ekleyebilir.



Xbox Faction

www.xboxfaction.com



Faction şirketler grubunun, daha doğrusu sonu faction'la biten siteler grubunu bir üyesi olan XboxFaction, eğer Xbox'la ilgileniyorsanız (ilgilenmeyen varsa ben hemen ilgisini çekeyim), tek başına tüm Xbox konularını içeren siteler arasında. Xbox'ın siyah ve yeşilini temel edinmiş dizaynıyla hemen dikkat çeken site, günlere bölünmüş haber arşiviyle, sayfalar boyunca süren bir görüntü sunuyor ki bu da sitenin büyük eksilerinden. Özellikle ülkemizde 56K modemler yaygın olduğundan, tüm sitenin yüklenmesi biraz zaman alabiliyor. Bunu atlattıktan sonra ise, sağdaki menü yardımıyla, istediğiniz bölüme rahatça ulaşabiliyorsunuz. Eğer ki Xbox haberlerini siteden önce bulabildiğiniz söylüyorsanız, Haberler bölümünün hemen altında yer alan Haber teslimi bölümüyle, siteye bilgi gönderebilirsiniz. "Ben incelemesiydi, önincelemesiydi diye ayıramam, bir oyuna direk ulaşmalıyım" diyorsanız, Game Database bölümüyle, istediğiniz oyuna ulaşabilirsiniz. Aynı şekilde, çeşitli röportajlara ve donanım bilgilerine de, sağdaki menüden erişebiliyorsunuz. Kısaca sağdaki menü olmasa, kitlenip kalırsınız. Xbox için açıklanan her oyunu rahatça bulabilmenin dışında, birçok ekran görüntüsü ve ufak videoya da ulaşmanızı sağlayan site, hangi bölüme girerseniz girin, size aradığınız oyunun baş harfini sormasıyla da, karmaşadan kurtulmanızda yardımcı oluyor. Xbox için tasarlanmış en iyi sitelerden *biri olan* sitenin kardeşi Ps2faction (www.ps2faction.com)'a da bakmayı unutmayın.

Bomberman El Değiştirdi

Activison, son yaptığı açıklamaya göre, Bomberman'i dağıtma hakkını Hudson Soft'tan devraldığını açıkladı. Yeni çıkacak olan Bomberman'ler için Game Boy Advance'i ana platform olarak düşünen Activison, Bomberman dışında, popüler el konsolu için şu oyunları da hazırlıyor: Matt Hoffman's Pro BMX, Shaun Palmer's Pro Snowboarder, Spiderman: Mysterio's Menace ve X-Men: Reign of Apocalypse. Game Boy Advance almak da farz oldu anlayacağınız.



Payne, Max Payne...

Rockstar Games, Dreamcast ve PC için hazırlıkları devam eden Max Payne'i, modaya uyarak PS2 için de hazırladığını açıkladı. 2001'in belirlenmeyen bir zamanı piyasada olacak olan oyun, Payne'in Manhattan Mafyasıyla olan uyuşturucu problemini konu alacak. Oyunda, cinayet, kan, vahşet, yozlaşma, intikam ve şimdi burada sayamayacağım birçok konu yer alacak. PS2 için özel hazırlanan yeni render motoru da, daha iyi grafikler sunmak için özenle hazırlanıyor.

Wild Arms 3 mü Dediniz?

Şimdiye kadar hep bir dedikodu olarak konsol dünyasında dolaşan Wild Arms 3'ün yapım aşamasında olduğu haberi, artık kesinleşti. Şu an için bir RPG'den fazlası olduğunu bilmediğimiz Wild Arms 3'ün ufak bir teaser'ını yani fragmanını izlemek isterseniz, http://www.scei.co.jp/sd2/wildarms3/ adresine bakabilirsiniz. Ben baktım; pişman değilim...

Jade Cacoon 2 de Dediniz Sanki...

Çıkışıyla ortalığı birbirine katmayan fakat gelmiş geçmiş en iyi RPG'lerden biri olarak nitelendirebileceğimiz Jade Cacoon'un devamı da, elbette PS2'ye geliyor. Ortalıkta gezinen ve size saldıran yaratıkları kendi kontrolünüze geçirmenizle ünlenen oyunun bu yeni versiyonunda, artık cep telefonlarıyla da, oyununuza yaratıklar ekleyebileceksiniz. Bu olay elbette ki sadece Japonya'da geçerli olacak. Jade Cacoon 2 ile ilgili daha fazla bilgi E3 fuarında açıklanmış olacak.



Ve Hüzünlü Son...

Mart 2002. Bu tarihi tüm Sega-severler aklında tutsun çünkü bu tarih, Sega'nın Dreamcast oyunu üretimine son vereceği tarih olacak. Zaten üretimi durdurulmuş olan Dreamcast sisteminden sonra artık oyunlarını da göremeyeceğimiz Sega, multi platform oyun yapımına ağırlık vereceğini açıkladı. Eğer Polyanna'cılık oynamak istersek, Dreamcast içi üretilecek olan Shenmue 2, Crazy Taxi 2 ve Sonic Adventure 2 ile, daha iyi günler geçirebileceğimizi düşünebiliriz.



TOP 10 OYUN AĞI

1- Tekken Tag Tournament (PS2)

İşte beklenen an geldi. TTT'yi nihayet orada burada değil de, sakince oynama imkanı elde ettim ve şu yazı bitsin, yeniden oynamak üzere televizyonun karşısına geçeceğim. O kadar ay beklemeye deydi kısaca.

2- Zone of the Enders (PS2)

PS2 gördük ya, hemen abartmak lazım. Z.O.E de, ilk açıklandığından beri beklediğim oyunlardan biriydi. Metal Gear Solid'in yapımcısı tarafından tasarlanan oyunda, dev robotlarla, uçsuz bucaksız şehirler üzerinde kıyasıya mücedele veriyorsunuz. Grafik ve efektler, açıklanamayacak derecede güzel.

3- Guilty Gear X (Dreamcast)

Playstation'da oynadığımda pek anlam veremediğim ama grafikleriyle Capcom oyunlarından bile iyi olan Guilty Gear'ın yeni versiyonu Guilty Gear X, çok daha iyi grafik ve efektleriyle, vazgeçilmez dövüş oyunları arasında yerini alıyor. Oynanış konusunda Capcom oyunlarından biraz geride.

4- MDK 2 Armageddon (PS2)

Mdk'yı ne kadar sevdiğimi daha anlayamamışken ortaya çıkan Mdk 2 ile, aksiyon ve eğlenceyi bir arada hissettim. Bunun üstüne bir de Mdk 2 Armageddon çıkınca, PS2'de Mdk'nın ne kadar iyi olduğunu gördüm. PS2 sahipleri, Mdk'yla tanışmadıysanız, işte size fırsat.

5- Castlevania: Symphony of the Night (PSX)

Hangi yıldı hatırlamıyorum, Castlevania'nın bu son versiyonu piyasaya çıktığında oyunu almıştım fakat nedense oynamamıştım. Tozlu raflara bakarken hatırladığım bu muhteşem platform-aksiyon-RPG birleşimi oyun, Psx'in en iyi oyunları arasında. Eğer siz de benim gibi bu oyuna dokunmadıysanız daha önce, artık vakti geldi.

6- Dance Dance Revolution (PSX)

Bust a Groove ile dans oyunlarına karıştığımı itiraf edebilirim. Yine de üstünde garip garip hareketler yapacağım bir dans mat'ını almayı hala kaldıramam. İşte bu tip aksesuarları da destekleyen ve bir o kadar da zevkli olan oyunda kısaca dans ediyorsunuz. Zaten hayat da bir dans değil mi (bu söz böyle değildi sanki)?

7- Project Justice (Dreamcast)

Capcom'un 2 boyutlu dövüş oyunu dışında da dövüş oyunu yapabildiğini kanıtlayan bu zevkli oyunda, Tag Battle, yani eşli dövüş şansını yaşayabiliyorsunuz. Bunun yanında birçok güzel efekt ve onlara özel hareket de içeren oyun, tüm dövüş oyunu fanatikleri tarafından alınmalı.

8- Unreal Tournament (Dreamcast)

Açıkçası PC'de oynaması çok daha kolay olan fakat dev ekranda oynaması çok daha zevkli olan Unreal, yine listede yer alıyor. Zaten yakında oyun bulamayacağınız Dreamcast'inize güzel bir oyun istiyorsanız, Unreal arşivinizde yer almalı.



9- Illbleed (Dreamcast)

Aylar önce önbakışını yaparken, heyecandan heyecana koştuğum bu korku macera oyunu, açıkçası kontrolleri ve oynanışı yüzünden beni hayal kırıklığına uğrattı. Yine de biraz korkmak ve değişik bir maceraya atılmak istiyorsanız, deneyebilirsiniz.

10- Black&White (PC)

Eh artık on numara boşaldığından, burayı da o ay oynadığım en iyi PC oyunu için rezerve edebilirim artık. Yakında Playstation'da da bir şekilde gözükecek olan bu yeni oyun standardı, herkes tarafından zaten alınmış, oynanıyordur, ben boşu boşuna tavsiye etmiyorum.

Dr. Civan
civan@gamepro.com.tr

Dr. Civan Connect...

Geçtiğimiz on gün içerisinde Gamepro web sayfalarına uğrayan arkadaşlar, sayfada yayınlanan ilk editör yazımı okuma fırsatı bulmuşlardır. Uzunca bir süredir sürdürdüğüm web sayfası editörlüğü maceramı o yazıda kısaca özetledim ve biraz da kendimden bahsedip kendimce hoş bir tanışma&kaynaşma platformunu hazırladım.

Uzun yıllarını bilgisayar ekranı başında geçirmiş her sağlıklı Türk gencinin bilgisayarla başkalarına anlatacak yüz binlerce komik hikayesi olacağı tezinden yola çıkarak, yer yer bilgilendirici, çoğunlukla neredeyse South Park düzeyinde geyik (haşa!) yazılar yazmaya başladım. Ucundan üç beş beğenen kişi; eş, dost, akraba, bir de bizim "Yönetici Editör" (bu ihtişamlı sıfatı ilk gördüğümde çok beğenmiş, "ben de büyüyünce ondan olmak istiyorum demiştim), çıktı da, şu anda ilk kez bir dergide yazma deneyimini de yaşamaktayım. Zaten "dergi" kavramı, web yayıncılığı ile kıyaslandığında çok farklı ve bana göre çok cazip bir ortam. Özene bezene saatlerce yazdığımız yazılar, web server'ın ücra bir köşesinde yerini alıyor ve portalın ana sayfasında bizim ilginçleştirmek için kastığımız kısa giriş yazısının altındaki linkin tıklanarak açılmasını bekliyor. Okurumuz sayfayı diyelim kazara, bilip isteyerek ya da spotun cazibesine kapılım sazanvari bir şekilde açtı. Allah! Civan yine duramamış döktürmüş o hafta, sayfalarca yazı browserda akıyor, yan taraftaki kaydırma çubuğu küçücük oluyor. Rahatsız , kuru bir sandalyenin üzerine tünemişsin, ekran ışığı gözünü almış... Kitap değil yaprağını çeviresin, okudukça kaydırmak gerekir, bin türlü külfet... Yani elin adamı iki geyik çevirecek, bir şaklabanlık yapacak, yazısını okuyayım diye insanın gözünü bozmasının alemi var mı? Yani, ben şahsen web'de rastladığım bu tip uzun yazıları okumam. Oturmuşsun tatlı tatlı geziniyorsun nette, winamp en sevdiğin şarkılarla dolu playlistini çalıyor. ICQ açık sonra bir yanda. "User is online" kim geldi bakalım? "Uh-Oh". Kız arkadaşın soruyor "Yarın hangi filme gidelim?" diye. "Uh-Oh " "Ay niye cevap vermiyorsun?"





- "Dr. Civan'ın yazısını açtım. 4 sayfa. Okuyorum şimdi"

Var mı böyle bir cevap ya? Olmuşsa böyle bir olay yaşanmışsa, hakikaten sevincimden ağlarım. Özetle demek istediğim şu: Web ortamı çok dinamik. İnsanlar genelde dökümanları okumak yerine hızlıca taramayı tercih ediyorlar. Sayfanın sonunda "Okuduğumuzu Anladık mı?, Cevap Verelim" tarzı bir script olmadığı için de, sayfanın hit'i biz editörlere kaç kişinin yazıyı gerçekten okuduğu bilgisini vermiyor. Doğrusu okunmama kaygısıyla bizim de içimiz rahat etmiyor.

Dergi öyle mi ama? Alırsın bayiden, poşetini yırtarsın. Odayı önce pis bir matbuat kokusu kaplar ama sonradan burnun alışır. Yayılırsın şöyle yatağına güzel güzel okur her sayfayı bellersin. Benim sayfaya gelince bir tarafın "geyik bu abi geç" dese de, bir tarafın "kaç milyon para saydın bu alete, okumadan geçmek israf olur" diye bastırarak galip gelir. Sen de "zarar etmemek" düşüncesi ile yazımı okur, bitirince koparıp külah yapmak suretiyle kafana takar, güneşten korunursun ki böylece dergiden en efektif bir biçimde yararlanmış olmanın huzuruna erişirsin.

Şimdi haklı olarak diyeceksiniz: "Abi bu oyun dergisi, iki yazıdır merakla bakınıyoruz, Quake'ti Counter Strike'tı şu yana dursun, "saklambaç" bile demedin oyun namına?" Böyle yazdım da aklıma geldi, hakikaten bazı insanlar oyun kavramını "geniş" tutuyorlar kafalarında. Bir web sitesi için ziyaretçilerin gönderdiği oyun hilelerini arşivlediğimiz bir günlerde, atıyorum "Dnkroz yaz tüm silahları al – Duke Nuke'm" , "Ctrl+K ya bas bölüm geç- Dynablaster" gibi yüzlerce hileyi düzenlerken gözümüze çarpan. "Valeyi destenin en altına koy, sonra karıştırıp kesince üstten değil alttan dağıt – PİŞTİ" şeklindeki kayıt bizi dumurun sınırlarında dolaştırmıştı. Neyse, konudan sapmayayım. Evet itiraf ediyorum, oyunlarla pek aram yok, iyi bir oyuncu da değilim (Hangisi hangisinin sebebi ya da sonucu bilemiyorum.) El göz koordinasyonum çok zayıf, kabiliyet gerektiren oyunları hiç beceremem. Zaten bu eksikliğimi fark edip bu işe fazla gönül vermedim. Amiga zamanlarında ,joystickle, yoluna çıkan elmaları yiyip düşmanların üzerinden atlayıp, ekranın sağından soluna ilerleyen maymun türevi canlıyı zar zor idare eden ben, 3. Boyutta mouse+klavye kombinasyonu ile savaşıp düşman öldürebileceğimi aklımdan bile geçirmedim. Bilgisayarın "oyun" dışı kısmıyla hep daha samimi oldum. Bu köşenin konsepti de zaten "bilgisayar sadece oyun aracı değil" ile "hayat sadece bilgisayardan ibaret" değil arasından gidip gelecek. Maksat geyik olsun, gülelim, eğlenelim, konu bahane...

"Hiç mi oynamıyorum peki oyun?". Olur mu canım? Arada geçiyor bizim elimizden de çeşitli oyunlar. Kışın bir Monkey Island serisine sardık ki arkadaşlarla sormayın, 1,2,3,4 derken kendimizi Guybrush Threepwood, bizim Burgazada'yı Jambalaya Island, Heybeli'yi de Monkey Island zanneder olduk.

Son zamanlarda "Zeus " denir bir oyunla da vakit öldürdüm çokça. Bir yunan sitesinin tüm sorumluğu bindi ki omuzlarıma, bir hafta zor dayandım stresine. Doymak bilmez bir halk. Et verirsin ot ister, ot verirsin yün ister, yün verirsin bilmem ne ister.. Su, peynir, şarap, at, silah... Dedim "Ne doymak bilmez bir kavimmiş bu bir şükretmediler ellerindeki nimete". Bitiremeden lafımı ben, tanrıların gazabına uğradılar zaten. Haydi tapınak yap, canavarı kov, taş taşı, mermer kaz...

Yok, kimseye de nasip olmaz ki bu saatten sonra "Al yavrum, burası Sparta, burası Atina. Sen iki şehri bir güzel idare et" diye desin biri. Yani, oyundan elde ettiğimiz pratiği günlük hayatta kullanmamız mümkün değil. Şimdi "Counter Strike oynuyoruz da ne pratiğini uyguladık? Gerilla mı oluyoruz, çatışmaya mı gidiyoruz?" diyeceksiniz de en azından o oyunlarda gerginliğinizi atıyorsunuz, bu benim dediğim bilakis daha çok stres yapıyor.

Hoş konu sıkıntısı çekmeyiz ama bu tip köşeler interaktivite olunca daha bir renkleniyor. Nerede hareket, orada bereket. Siz görüşlerinizi, fikirlerinizi, yorumlarınızı, sorularınızı bana ulaştırın,bu bölümü hep birlikte zenginleştirelim. Bilgisayar donanımı ile ilgili sorunlarınızı da yazarsanız, köşe içinde değiniriz. Bu seferlik bu kadar. Görüşmek üzere...

Dr. Civan disconnects...

Ümit Öncel ■ uoncel@gamepro.com.tr

Hayat, Önyargılar ve Roleplay...

RPG evreni keşfimiz sürüyor... Geçtiğimiz ayki yazı da anlatacaklarımıza kısa bir ara verip, sizlerden gelen ortak soruları yanıtlamıştık. Bu aysa kaldığımız yerden devam ediyoruz.

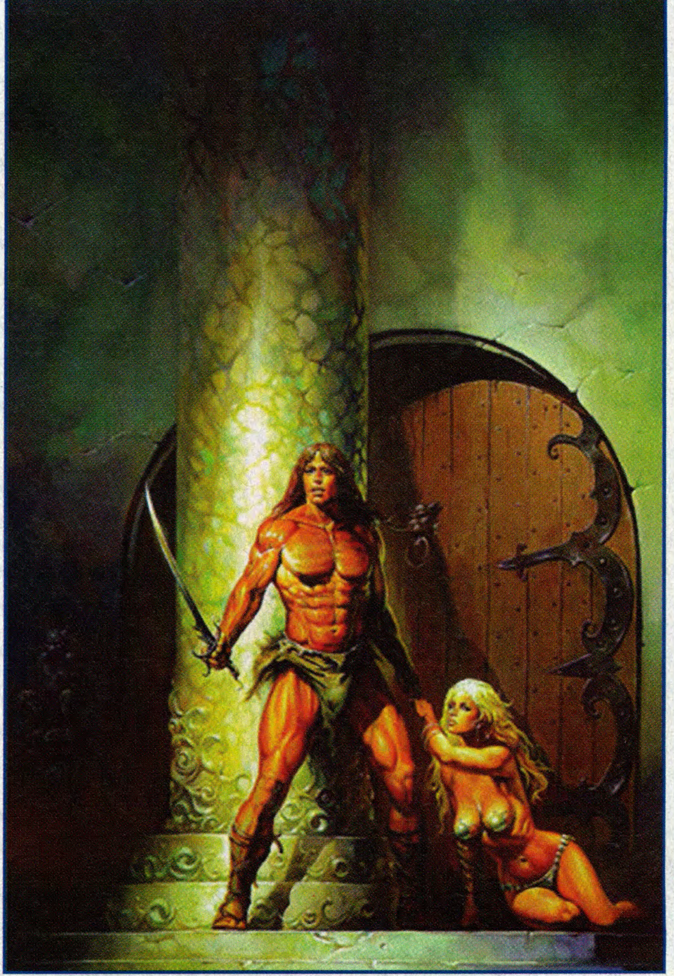
Türkiye'de özellikle son 10 yıl içinde çok büyük bir hızla gelişen RPG oyunları, sırf bu oyunlar için malzeme satan hobi dükkanlarının açılması ve eskiden çok zor temin edilebilen kitapların artık daha rahat ve hatta Türkçe bulunabilmesi ile kısa zamanda büyük kitlelere ulaşıverdi. Bu oyunu yeni duyan ve koltuğunun altında fantezi romanları taşıyan insanlar bir anda kendilerinin oyuna katılmış buldular. Üniversitelerde birbiri ardına "FRP klüpleri" kurulmaya ve bu klüplerin çatısı altında oyunlar oynanmaya başladı. Kısa zamanda hızla, sorunsuz bir şekilde yayılan RPG, çok geçmeden ilk dertlerini yaşamaya başladı.

Türk halkının iki büyük ön yargısı, RPG oyuncularının başını ağrıtıyordu. Bunlardan ilki, ne yazıkki yeniliklere yeterince açık olmamamızdı. Her türlü yeniliğe, özellikle de ne olduğu elle tutulur bir şekilde ortada olmayan yeniliklere genellikle şüphecilikle yaklaşma alışkanlığı RPG'leri de vurdu. Üstelik bu ön yargı, ikinci önemli ön yargıyla da birleşmeye son derece müsayitti; gençlere güvenmemek...

Bu, insanlara ilk bakışta çok garip gelen oyunu oynayanların %80'inin 25 yaşın altında olduğunu düşünürseniz ne demek istediğimi anlayacaksınız.

Hatta bir süre önce patlayan ve sokaklarda bir satanist avına dönüşen malum olaylar yüzünden pek çok RGP oyuncusu yarı şaka, yarı ciddi suçlandılar. Çünkü ellerinde Türkçe olamayan ve üzerinde garip resimler olan kitaplar taşıyorlardı. Eğer bir de bu oyuncuların görünüşleri, satanist avındakilerin hoşuna gitmezse sorgulanmaları hatta göz altına alınmaları işten bile değildi.

İşin ilginç tarafı bu olay sadece Türkiye'ye özgü bir durum değil. Yurtdışında da pek çok olay yaşandı ve yaşanıyor. Tabiki bu oyunlar ordalarda çok daha yaygın ve çok daha uzun süredir göz önünde. Çok sık olmasa bile arada sırada (özellikle basın kendisine yeni haber yaratmak istediğinde) yurtdışında Roleplay oyunlarını yaratan firmalar protesto ediliyor, oynayan oyuncular sanki dünyanın en kötü şeyi yapıyormuş gibi uyarılıyor, hatta "kurtarılmaya" çalışılıyor.





Bunun yanı sıra Amerika'da sırf Roleplay karşıtı bir organizasyon bile var; B.A.D.D. Bu organizasyon yayınladığı çizgi romanlar, dağıttığı broşürler ve düzenlediği konuşmalarla Roleplay'i kötülemeye çalışıyor. Buna karşılıkta özellikle T.S.R zamanında (Dungeons and Dragons oyununun babası olan firma. Daha sonra, geçen ay bahsettiğimiz Magic The Gathering oyununu üreten Wizards of the Coasts tarafından satın alındı ve adı pek geçmemeye başladı) B.A.D.D.'e karşı ciddi bir direniş vardı. Bildiğim kadarıyla şu sıralarda Amerika'da da bu tartışmalar epeyce durulmuş durumda. Ame ne zaman herhangi bir sebepten sorun yaşanan bir gencin odasında roleplay kitapları bulunsa, suç hep, hiç gerçek sebep araştırmadan oyuna yüklenir ve söyelntiler alıp yürür.

Neyseki son zamanlarda hem Türkiye hem dedünyada bu tip tartışmalar pek sıcak değil. Yine de ben çoğunuzun Roleplay hakkındaki olumsuz söylentileri duymuş olduğunuzu düşünüyorum. Ben bu konuda bir uzman değilim ama en azından bu konularda fikrimi söyleyebilecek kadar tecrübeliyim. Ve madem sizlere bu oyunu öğretmeye çalışıyorum, en iyisi daha sonradan kar-



şınıza çıkabilecek bazı şeyleri ben sizlere şimdiden söyleyeyim de sonradan sürpriz olmasın... İşte bazı söylentiler, hangi sıklıkla karşınıza çıkabilecekleri ve cevapları...

Söylenti: RPG İnsanı Delirtir!

Karşılaşma Sıklığı: 8/10

Yorum: Her insan hayal kurar ve hayal kurmak insanların zihinsel sağlığı için faydalı birşeydir. RPG'lerde de bir hayal dünyasında, kendinizi var olmayan bir karakterin yerine koyuyor olmanız özünde sağlıklı bir şeydir. Ama eğer oyuna kendinizi çok fazla kaptırırsanız, oyun bittikten sonra bile bir süre kendinizi hala oyundaymış gibi algılayabilirsiniz. Bu sürede genellikle oyuncular kafalarında, az önce hayal dünyasında yaşadıklarının muhasebesini yaparlar, yanlış ve doğrularını görmeye çalışırlar.

Ama eğer bu size çok sık oluyorsa, ben kendi adıma daha fazla oynanamamanızı tavsiye ederim. Çünkü bunun çok sık tekrarlaması sizi rahatsız edebilir. Böyle bir şey yaşarsanız, bu oyun size göre değil demek olabilir. Merak etmeyin Roleplay olmadan da yaşayabilirsiniz.

Söylenti: RPG İnsan İlişkilerine Zarar Verir!

Karşılaşma Sıklığı: 6/10

Yorum: Genellikle yeni RPG oynayanlara söylenir. Bu oyun zaman gerektiren bir oyundur. Oynamaya başladıktan bir kaç hafta sonra, oyanmayan arkadaşlarınız artık eskisi kadar sık görüşememekten yakınmaya başlayabilirler ve bu muhtemelen doğrudur. Çünkü ilk hevesle tüm boş vaktinizi Roleplay'e ayırıyor olabilirsiniz. Bu ilk hevesiniz geçtikten sonra her şey yoluna girecekti. Oyunların seansları daha düzenli bir hale gelir ve hem eski arkadaşlarınızla görüşebilirsiniz hemde Roleplay sayesinde edindiğiniz yeni arkadaşlarınızla. Bu noktadan sonra aksine arkadaşlarınız artar ve öğrendiğiniz yepyeni şeyler sayesinde insan ilişkilerinde daha da başarılı olursunuz.



Söylenti: RPG İnsanı Tembelleştirir!

Karşılaşma Sıklığı: 6/10

Yorum: Oyunun bir kaç kişinin bir evde toplanarak bir kaç saat boyunca oturarak oynamalarından dolayı ortaya çıkmış bir söylentidir. Eğer çevrenizde bu oyunla ilgili olumsuz yorum yapmak isteyen birileri varsa, bir kaç ufak temebbeliğinizle beraber "sen eskiden böyle değildin" sözleri ile pekiştirilerek kullanılır. Pek zararlı değildir. Ufak bir çaba ile öyle olmadığınız ispat edilebilir.

Söylenti: RPG Şeytan İcadıdır!

Karşılaşma Sıklığı: 1/10

Yorum: Bunu söyleyen insanlar, bir kaç yüzyıl önce aynı şeyi bisiklet için söylüyorlardı. Sonra radyo için söylediler. Son zamanlarda ise anlayamadıkları herşey için söylüyorlar. Dikkate almaya değmez.

Bu aylıkta bu kadar. Sanırım artık Roleplay'i daha yakından tanıyorsunuz. Belkide yavaş yavaş oyununun kurallarından bahsetmeliyiz. Belli olmaz belki önümüzdeki ay başlarız. O zamana kadar kendinize iyi bakın.

iki film birden:

Mazes and Monsters (1982)

Tom Hanks, pek çoğumuzun severek izlediği güzide bir Hollywood oyuncusudur. Fakat bizim Tom'un kariyerinin ilk yıllarına talihsiz bir filmle başladığını biliyor muydunuz? 1982 yılında çevrilen film halen zaman zaman Türk televizyonlarında bile yayınlanıyor.

Peki bu filmi böyle talihsiz yapan ne? Film tam anlamıyla bir RPG karşıtı propaganda filmi... Filmin başrolündeki Tom abi ve diğer 3 arkadaşı "bu çok kötü oyunun" tuzağına düşüyorlar ve delirmelerine ramak kalıyor. Allahtan en sonunda polis şefi ve bir kaç iyi yürekli insan onları kurtarıyor...

Dungeons and Dragons (2000)

Ve 2000 model bir film; Dungeons and Dragons. Bu filmde aksine, en popüler roleplay oyunlarından olan D&D'nin resmi filmi. Fark ise Mazes and Monsters'da kahramanlar oyunu oynayan karakterlerken, Dungeons and Dragons'da izlediğiniz macera oyunun içinden. Bu film oyunla herhangi bir mesaj verme çabası içinde değil. Tek yapmaya çalıştığı sizi bir maceranın içine sürüklemek.

Sonuç?

Sonuç olarak bana kalırsa madem bu işle az çok ilgileniyorsunuz iki filmi de izlemeye çalışın (tabi henüz izlemediyseniz). Her ne kadar iki filminde "hayatınızın filmi" olacağını düşünmüyor olsam da en azından görmenizin faydalı olacağına inanıyorum. Üstelik dungeons and Dragons'taki görsel efektler tek başına bile görülmeye değer.

Fırat Akyıldız ■ firat@gamepro.com.tr

Kafa Ayarları...



BMX Simulator: Benim de BMX bisikletim vardı eskiden



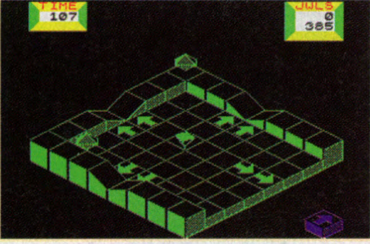
Bionic Commando: Koş biyonik koş...



Chuckie Egg: Neredesin sen Chuckie ;)



Saboteur 2: Ne oyundu ya...



Spindizzy: Spindizzy de yok ki artık...



Bubble Bobble:Baloncuk baloncuk

Kafa ayarı nasıl uğraştırırdı adamı be. Hatırladınız mı? Elimizde tornavidalar, teybin üstündeki ışığı kırmızı yapmak için kendi kafa ayarımızı bozardık. 12 kb'lık bir oyun için sabaha kadar uğraşırdık, ama sonunda da yapardık. Kafa ayar programı denen şey de bunalımdır çocuklar. Bu program şeysi, kasetlerin ilk sırasında bulunurdu. Yukarıdan aşağıya doğru akan yamuk yumuk çizgileri toplamaya çalışırdık. Bir de, kasetteki her oyunun bir numarası vardı. Oyunu oynayabilmek için, önce oyunun numarasına kadar teybi sarar, sonra load yazıp play'e basardık. Sonra da oyun çıkmazdı. Zaten bir oyunun çıkması bizim için olaydı.

Çok sonra anladım, inanılmaz olan bu yaşadıklarımızmış. Sadece oynadıklarımız değil; oyunların çıkması için kafa ayarı yapmamız, bilgisayarcıya gidip oyun çektirmemiz, listeden oyun seçmemiz, ayda iki kere oyun almamız veya oyunların çıkmasını beklerken sessiz kalmamızmış... Her şey çok mu geride kaldı? Belki de...

Spectrum...

BMX Simulator

BMX Simulator, Spectrum'daki ilk yarış oyunlarından biriydi. İki insan kişiyle yanyana oynayabildiğiniz BMX Simulator, en çok pislik yaptığım oyunların başında gelirdi. Ortasında Hot Dog'çu bulunan bir parkurda, bir yukarı bir aşağı yarışırdık. Hep de yenilirdim nedense. Ben de yenildikten hemen sonra, en yakın arkadaşımın kafasına Spectrum'u atarak uzaklara kaçardım (oturma odasına işte). Oh olsun. Yenmeselerdi o kadar.

Bionic Commando

Bu bir Bionic Commando. Oyun tam bir aksiyon. Ormanlık bir yerde, sağa sola ipler atarak tırmanmaya çalışıyordunuz ve karşınıza geleni vuruyordunuz. İlerledikçe oyun daha da zorlaşıyordu. Doruk'la sırayla oynardık. Ben yenerdim. Hep de yenilecek değilim ya evladım.

Chuckie Egg

Yumurta ki ne yumurta. Spectrum'un ve Commodore'un efsane platform oyunu... Chuckie Egg, klasik platform oyunlarından pek farklı olmasa da çok eğlenceliydi. Oyun kare kare ilerliyordu ve her karede yeni bir şey çözmeye çalışıyordunuz. O sıralar, bu oyunu beraber oynadığımız efendi kişilikli bir arkadaşıma yumurta derdim. Çok kızardı be. Çocuğun gelişiminde olumsuzluk yaptım (çok bir iyi cümle kurabiliyorum).

Saboteur 2

Ya ben bu oyuna ne diyeyim. Çocukluğum nerelerde kalmış bak sen. Saboteur mükemmel bir aksiyon oyunuydu. İnanılmaz bir atmosferi vardı. Bu oyunla ilgili her şeyi kabus gibi hatırlıyorum. Oynarken çok korkuyordum. Siyah bir adam vardı. Oyunda ne yapmaya çalıştığımızı tam olarak hatırlayamıyorum, ama karşımıza çıkan adamları ve yeşil bir bahçe hatırlıyorum. O bahçeye gidince yere yığılırdık. Hiç çözemedim bu oyunu, ama bu geceyi Saboteur'a ayırıp yeniden korkmaya başlayabilirim.

Spindizzy

Spindizzy, belki de zamanının en orjinal oyunuydu. Oyunda bir topaçı, ince blokların üzerinde kontrol ediyordunuz ve yere düşürmemeye çalışıyordunuz. İnanılmaz eğlenceli ve heyecanlıydı. Çok iyi oyundu çok... Nerede şimdi...

Bubble Bobble

Balonlu malonlu bir oyundu bu da. Spectrum'dan sonra oyun salonlarında da görmüş olmalısınız.

Bu aylık da bu kadar işte. Unutmadan; benle birebir olarak aynı şeyleri paylaşan okuyucum Taner'e, buradan bir selam yollamak istiyorum. Piştt, naber be Taner :) Bir dahaki ay görüşürüz. Kendinize çok iyi bakın.

Nostaljik

	Oyun	Sistem	Tür
1.	River Raid	Atari 2600	Action
2.	Sensible World of Soccer	Amiga 500	Futbol
3.	Emlyn Hughes International Soccer	Commodore 64	Futbol
4.	Lemmings	Amiga 500	Strateji
5.	Panama Joe	Spectrum	Platform
6.	Dark Earth	PC	Action-Adventure
7.	Wolfenstein	PC	FPS
8.	Prince of Persia	PC	Platform
9.	Commando	Spectrum	Action
10.	Dune	Amiga 500	Strateji
11.	Frogger	Spectrum	Action
12.	Doom	PC	FPS
13.	Quake	PC	FPS
14.	Yo! Joe!	Amiga 500	Platform
15.	One on One	Commodore 64	Basketbol

Alp Burak Beder
abbeder@gamepro.com.tr

Günlük Yayın Akışımız

Hemen yanlış anlamayın. Bu yazının bazı tercihlerle hiçbir alakası yok.

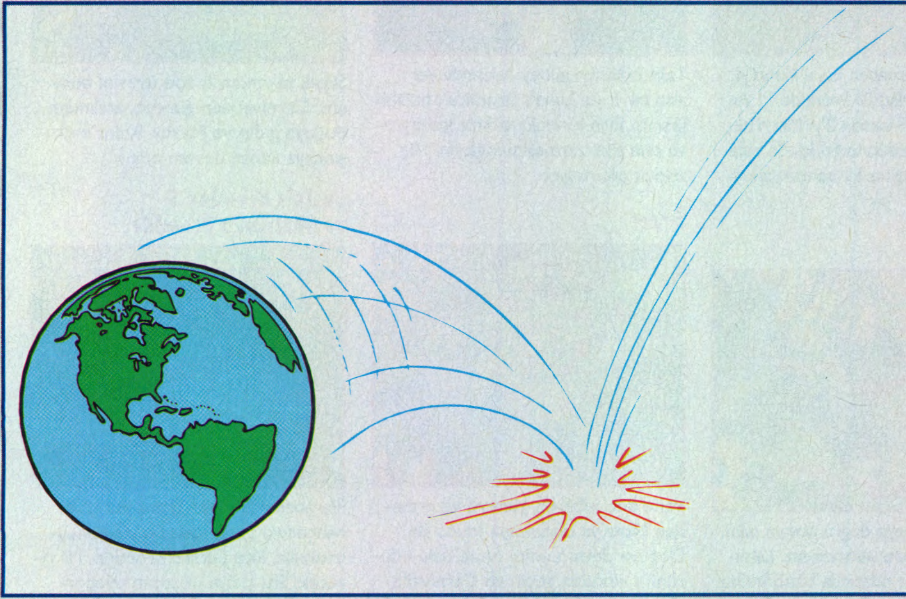
Haber bültenlerinde sık sık duyduğunuz "Küreselleşen Dünya"nın bir parçası olmanız için, sizin de biraz küreselleşmeniz gerekiyor. Kilolarınızdan ve fiziksel şeklinizden de bahsetmiyorum. Ne mi zırvalıyorum? Okumaya devam edin efenim.

Üretimin merkezi olan batı ülkeleri, ürettikleri malları pazarlayacakları dış pazarlar olarak, kültürleri kendilerininkinden çok farklı olan biz zavallı doğu ülkelerini seçtiklerinden beri, yapılan bu "masum" sömürünün adına verilen isim bu: Küreselleşme. "Dünyayı küreselleştiriyoruz" diyorlar. Hayır, kutuplardan basık, ekvatordan şişkin küremsi dünyayı tam bir küre yapmak için, ekvatorundan tutup sıktıkları söylenemez. Televizyon, Internet, sinema filmleri ve bilgisayar oyunlarıyla dünyayı küreselleştiriyorlar ve bizi de küçük birer misket haline getirdikten sonra, bu yusyuvarlak cam kürenin içine atıveriyorlar.

Lahmacun yemeye gittiğinizde yanında neden Cola istediğinizi düşünün. Veya tam bir fast food kisvesine bürünmüş "fast lahmacun" zincirlerinde sizi karşılayan, kasiyer, garson, güler yüzlü, şapkalı ve yapmacık kızların, arka tarafta hamur yoğuran delikanlılarla aralarında geçen diyalogları hatırlayın: "İki lahmacun lütfen! Acısı bol olsun!"

Küreselleştirildiğimiz için kot pantolon giyiyoruz efendiler! Ve yine küreselleştirildiğimiz için Internet'te "sörf" yapıyoruz, saçlarımızı jöleleyip "cool" takılıyoruz, olur olmadık yerlerde "abandone" oluyoruz, ICQ'da "chat"leşiyoruz. Bunun neresi mi kötü? "Walla" ben bir şey demedim!

Korkmayın, küreselleşen yalnızca, delikanlılığından ödün vermeyen biz Türk milleti değiliz. Geleneklerine göbek bağıyla bağlı Japonlar da, suşi yerken Jenifer Lopez dinliyorlardır, emin olabilirsiniz. Fakat başka bir ülkenin bizdeki müzik küreselleşmesi kadar yuvarlak bir kültür evrimi geçirdiğini sanmıyorum. Babasının yıllardır teptiği horonu beğenmeyen, ama bunu ona bir türlü anlatamayan Karadenizli gençlerin, sürekli hayalini kurdukları hip-hop-zıp-zıp müziğe ve dolayısıyla onun getirdiği kültüre, yine bir Karadenizli müzisyenin (!) kemençe destekli fırlama şarkısı sayesinde kavuştuklarını, bu tarzın genç yaşlı herkes tarafından çok beğenildiğini hatırlayın. Ne, siz de mi sevmiştiniz? Evet, bence de fena değil. Ne o, küreselleşiyoruz galiba. Peki, Rock müziği denen ilacı seneler boyunca Türk halkına içiremeyen uzun saçlı şarkıcıların, şişenin içine biraz türkü tozu kattıktan sonra geldikleri yerlere bakın. Beğenin: Kıraç'tan "Karahisar Kalesi," ardından Pentagram'dan sert bir "Uzun İnce Bir Yoldayım."



Küreselleşe küreselleşe bir hâller oluyoruz, sadece görünüşümüz değil, alışkanlıklarımız, tavırlarımız, sohbetlerimiz, kullandığımız kelimeler de bir bir değişiyor. İşte biz bu yüzden, yabancı marka arabalarla gidilen, yabancı müzik çalan diskolarda, aslında olmayan dans maharetlerimizi sergileyebilmek için, yabancı dans figürlerinin öğretildiği dans kurslarına gidiyoruz. Yine bu yüzden karnımız acıktığında aslında sağlıklı olan Türk yemekleri yerine, yapay lezzetli hamburgerleri tercih ediyoruz.

Son sürat küreselleşebilmek için elimizden ne geliyorsa yapıyoruz. Köydeki tarlalarını satıp İstanbul'a gelen ve Taksim—Beşiktaş hattında çalışmaya başlayan bir minibüs şoförü, bu yüzden, aslında ne işe yaradığını bilmediği CD'lerden iki tanesini dikiz aynasının yanına, iki tanesini de yanındaki kapının camına yapıştırıyor. Kızlar bu yüzden, asırlardır Türk kadın tipi olan "balık eti" görünümünden, televizyonda gördüğü ve hayran kaldığı Cameron Diaz görünümüne terfi edebilmek için rejim yapıyorlar. Dikkat ettiniz mi? Saçlarında Wella jöle sürülü, bacağında LEVIS pantolon, ayağında Slazenger ayakkabı var ve buram buram Chantagé –Paris kokuyor.

Belki de her şey, dünyanın yuvarlak olduğunu söyleyen Copernic'in suçudur. Evet, belki Katolik Kilisesi gerçekten bu deli adamı asmalıydı. Kim bilir? Dünyayı tek bir oturma odasına çeviren televizyonun mucitlerinde kabahat aramalıyız belki de. Ya da Internet alt yapısını kuranları eleştirmeliyiz.

Hayır, dünyanın bu yeni düzeninden kimse tam anlamıyla tek başına sorumlu değil ve inanması güç ama bu olaya bizim siyasetçilerimiz bile karışmış değil.

Dikkat edin, her an küreselleşebilirsiniz. Belki çoktan küreselleştiniz fakat bunun farkında olmayabilirsiniz. Bunu kendinize alıştıra alıştıra söyleyin: "Ben küreselleşmiş olabilirim, bunda korkulacak bir şey yok." Ardından şu sorulara kendiniz için cevap verin: Paranız sınırsız olsa; Her gün öğle yemeklerini nerede yerdiniz? Hangi marka pantolonu, tişörtü ve ayakkabıyı tercih ederdiniz? Tatilde nereye gitmek isterdiniz? Kiminle tanışmak ve onunla bir gün geçirmek isterdiniz? Hangi marka arabanın hangi ülke yapımını tercih ederdiniz? Hangi müzik grubunun bütün albümlerini alırdınız? Eğer bu sorulara vereceğiniz cevaplar arasında bir tane bile yerli kelime geçmiyorsa, geçmiş olsun, siz çoktan küreselleşmişsiniz. Hey, ama korkmayın, bakın biz de küreselleşiyoruz, "Walla.

LUNAR 2
ETERNAL BLUE COMPLETE

Lunar 2: Eternal Blue'nun keyif kaçıran bitişi son söz değil. Bu Pro Strateji rehberinde, sizinle beraber bu uzun maceraya çıkacağız; en ender nesnelerin yerini silere göstereceğiz; ve sizi oyunun asıl gerçek sonuna götüreceğiz. Mage-or Mike

Epilogue



Lunar 2: Eternal Blue'yu henüz yeni bitirdiniz ve kahramanınız (bu örnekte Hiro) kızı kurtaramadı. İlk bitişin ardından memory card'a yüklediğiniz kayıtlı oyunu yükleyin. Adı tam olarak "Epilogue" olmalı. Şimdi oyunun gerçek sonunu görebilirsiniz ve ekstradan birkaç zindan daha keşfedebilirsiniz. Bununla birlikte tamamlamanız gereken ufak bir görev daha var.

Herşeyi Baştan Alalım

You start back at Gwyn's House with Ruby. The Şrst order of business is to re-form your battle group by Şnding all four of your colleagues. The easiest way to collect all the party members is to use the city of Dalton as a reference point. Dalton is west of Gwyn's House.

Ronfar



Takımınızın, bulacağınız ilk üyesi Raculi şehrindeki Ronfar olacak. Raculi şehri Dalton'un batısında yer alıyor. Ronfar'ı sahildeki evlerden birinin içinde bulabilirsiniz.

Mauri's Bromide 1 ve 2



Raculi'yi terk etmeden önce Mauri'yle konuşun. Size Mauri's Bromide 1'i verecek. Mauri's Bromide 2'yi Mauri'nin evinin arkasındaki sandığın içinde bulabilirsiniz. Bulacağınız bir sonraki takım üyesi Lemina.

Lemina



Dalton'dan kuzeye doğru devam edin. Bu şekilde Vane'e varacaksınız. Lemina'yı şehrin taht odasında bulabilirsiniz.

Lemina size şaka yapıyor olsa da ona ücret (fee) ödemeyi kabul edin. Taht odasının kuzey-doğusundaki kütüphaneye geldiğinizde durun. Arka duvarın karşısındaki yeşil kitabı inceleyin. Şimdi taht odasına geri dönün ve Miria ile konuşun.

Borgan's Bromide



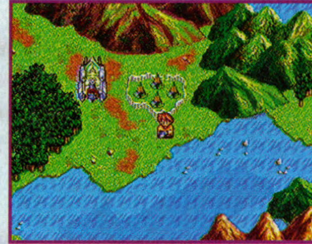
Taht odasını terk etmeden önce Borgan'la konuşun ve Borgan's Bromide'ı alın.

Luna's Bromide



Taht odasının güney-batısında yer alan bir evde Luna's Bromide'ı bulabilirsiniz. Evin içindeki kadınla konuşun ve onu size vermesini sağlayın. Hiç zorluk çıkarmıyor.

Jean



Vane'den itibaren güneye ve ardından Nota'ya ulaşıncaya kadar da Doğuya devam edin. Nota'daki köprünün altından geçin ve Carnival'a ulaşıncaya kadar kuzeye doğru devam edin. Jean, Carnival'in arka kısmında açık bir alanda duruyor.

Jean's Bromide 3 ve 4



Burada ayrıca Jean's Bromide'ları bulabilirsiniz. Jean's Bromide 4, kuzey-doğu köşesinde yer alan sandığın içinde, Jean's Bromide 3'ü ise güney-batı köşesindeki mavi saçlı *adamdan* 3000_ karşılığında satın alabilirsiniz.

Leo



Şimdi takımınızın son üyesini bulalım. Carnival'den güneye, ardından doğuya gidin ve Mystic Ruins'e ulaşıncaya kadar devam edin.

Lucia's Bromide 3 ve Ghaleon's Bromide

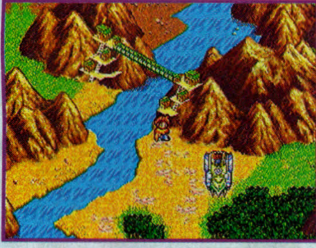


Harabelerden içeri girmeden önce bahçedeki perilerden biriyle konuşmalısınız. Size Lucia's Bromide 3'ü verecek. Sizi çatıya ulaştıran teleporter'ın bulunduğu odada Ghaleon's Bromide'ı da bulabilirsiniz.



Mystic Ruins'in en yüksek noktasına çıkın. Burada Leo'yu bulacaksınız. Şehrin girişine uzun uzun yürümek yerine bir tane Dragonfly Wing kullanarak oraya kolayca ışınlanabilirsiniz. Takımı tamamladığımıza göre, şimdi maceraya *yeniden* başlayabiliriz.

Tamamlanmamış İş



Şimdi son savaşa yollanmadan önce yolunuzun üzerinde bir çok yerde durmalı ve ender nesneleri toplamalısınız. Ayrıca beraberce kayıp Bromide'ları da bulacağız.

Nota



Dragonship Destiny ile Nota'ya varın ve şehre doğu tarafından girin. Köprüye bağlı evden içeri girin ve köprüyle konuşun. Sizden bir iyilik yapmanızı isteyecek. Kabul edin ve Kyle'a iletmeniz için size verdiği mesajı alın. Kyle şehrin batı ucundaki (köprüden geçin) barda oturmuş kafayı çekmekle meşgul. Kyle'a mesajı verin ve onu biraz gaza getirip vazgeçmemesini sağlayın.

Hafıza Kristali

Şimdiye kadar Hafıza Kristalini (Rememberizer Crystal) almış olmanız lazım. Bu kristal sayesinde oyundaki bütün filmleri görebiliyorsunuz. Fakat bunu ancak o filmin oyun içinde geçtiği yere ulaştığınızda yapabiliyorsunuz.

Taben's Peak



Nota'dan batıya ve kuzeye devam edin. Taben's Peak'e ulaşacaksınız. Taben's Peak Vane'in kuzey-batısında yer alıyor.

Lucia's Bromide 4



Gondolun yanında duran adamla konuşun ve onu ikinci kata çıkarın. Kuzeydeki odadan içeri girin kuzey-batı köşesindeki kapıya doğru gidin. Hapishaneye girin ve hücrenin kuzeydoğu köşesindeki sandığın içinden Lucia's Bromide 4'ü alın.

Lucia's Bromide 2



Bir önceki odaya geri dönün ve kuzey doğu köşesindeki koridoru takip edin. Oradan, kuzey duvarına bakan ortadaki kapıdan girin. Bebekle konuşun ve Lucia's Bromide 2'yi alın.

Althena'nın Kılıcı



Bir önceki odaya geri dönün. Kuzey duvarına bakan en batıdaki kapıdan girin. Nall ile konuşun. Nall size Althena'nın Kılıcını verecek. Hiro'yu bu yepyeni silahıyla kuşatın.

Nall's Bromide



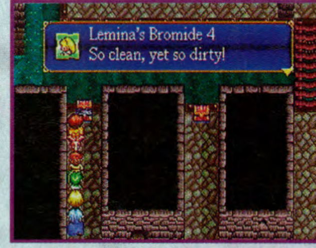
Odadan çıkın ve bir sonraki alanda, kuzey duvarının karşısında, içinde tahteravalli olan odadaki çocukla tekrar ve tekrar konuşun. En sonunda size Nall's Bromide'ı verecek. Artık Taben's Peak'ten ayrılma vakti geldi.

Meribia



Taben's Peak'ten ayrılınca güney-batıya doğru yola çıkın. Meribia'yı bulana kadar yolunuza devam edin.

Lemina's Bromide



Şehre girin ve Tunnels of Terror'e girin. Burada, labirent gibi karmakarışık mezar odalarından birinin içindeki hazine sandığında Lemina's Bromide 4'ü bulacaksınız.

Horam



Meribia'dan batıya doğru yönelin. Horam'ı bulana kadar batı yönünde ilerlemeye devam edin.

Jean's Bromide I

Şehrin batı ucundaki Drunken Fist Dojo'ya girin ve yaşlı adamla konuşun. Size Jean's Bromide I'i verecek.

Takkar



Mystic Ruins'in güneyine doğru devam ederseniz Takkar'ı bulursunuz. Burası aynı zamanda bir sonraki durağınız oluyor.

Mystere's Bromide



Kapıda duran adamla konuşun. Size Mystere's Bromide'ı verecek.

Dragon's Nest



Bir sonraki zindan maceranız Dragon's Nest olacak. Azado'dan batıya doğru gidin ve kuzeye dönün. Bu katlarda aşağıda listesini verdiğimiz nesneleri bulabilirsiniz.

KAT B1: Goddes Hairpin
KAT B2: Goddess Bracelet
KAT B3: Nameless Sword
KAT B4: Dragon Shield
KAT B5: Sage Staff
KAT B6: Hiçbir şey
KAT B7: Life Jewel
KAT B8: Silver Light
KAT B9. Chaos Armor
KAT B10: Gale Crest

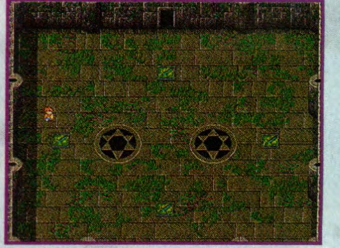
B10 katında Gale Crest'i bulduktan sonra, zindandan kaçmak için Dragonfly Wing'i kullanın.

Brave Labyrinth



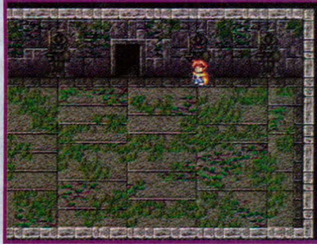
Bir sonraki zindan durağınız Horam'ın kuzeyinde yer alan Brave Labyrinth. Buraya gitmeden önce yoldaki satıcılardan ihtiyaç duyacağınız her şeyi almış olduğunuzdan emin olun. Hiro'nun Althena Kılıcını kuşanmış olması da çok önemli. Ayrıca Gale Crest ve Goddess Crest'le de kuşatmalısınız.

Bölüm I: Kilitli Kapıyı Açma



İlk odanın ortasında, yere işlenmiş dört adet kılıç sembolü yer alıyor. Ayrıca kuzeydeki duvara bakan kapı da kapalı. Kapıyı açmak için her bir kılıç sembolünün işaret ettiği odalardan girip içerideki canavarları temizlemelisiniz. Eğer bu odada düzenek tetiklenmeden canavarların hepsini hallederseniz, odanın ortasındaki iki adet yıldız sembolünden birinin üzerine çıkın. Bu sayede daha fazla yaratık ortaya çıkacak.

Bölüm 2: Düzeneği Çözme



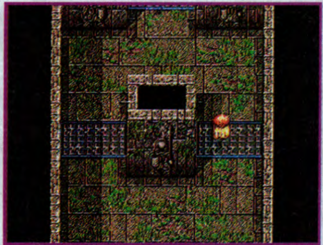
Karşılaşacağınız beş odanın her birinde dörder tane heykel yer alıyor. Doğru heykeli incelediğinizde sizi bir sonraki odaya götürecek kapı açılacak. Bununla birlikte, eğer yanlış heykeli incelerseniz, kendinizi otomatikman bir savaşın ortasında bulacaksınız.

- Birinci odada, soldan ikinci heykeli inceleyin.
- İkinci odada, soldan üçüncü heykeli inceleyin.
- Üçüncü odada, soldan birinci heykeli inceleyin.
- Dördüncü odada, soldan dördüncü heykeli inceleyin.
- Beşinci odada, soldan üçüncü heykeli inceleyin.



Eğer yanlış bir heykeli incelerseniz ve sonucunda bir savaşın ortasında kalırsanız, Lady Charme ve canavarlarıyla yüzeleşmek zorunda kalacaksınız. Eğer başınıza bu gelirse, önce Lady Charme'ın icabına bakmalısınız. Aksi takdirde üzerinize doğru bir Charm büyüsü yapar ki, takımınız neye uğradığını şaşırır. Eğer hangi odada olduğunuzu karıştırıyorsanız, bir önceki odaya gidebilirsiniz.

Bölüm 3: Uzun Koridor



Sizi bekleyen bir sonraki zorluk, yerden fırlayan kazıklı tuzaklarla dolu uzun bir koridor. Yerdeki herbir tuzaktan zarar görme veya görmeme şansınız eşit. Eğer bir kazıklı tuzak düzeneğini harekete geçirirseniz bütün takımınız bundan zarar görecektir.

- İlk kazıklı tuzakta sağdan geçin ve devam edin.
- İkinci kazıklı tuzakta soldan geçin ve devam edin.
- Üçüncü kazıklı tuzakta soldan geçin ve devam edin.
- Dördüncü kazıklı tuzakta soldan geçin ve devam edin.
- Beşinci kazıklı tuzakta sağdan geçin ve devam edin.
- Altıncı kazıklı tuzakta sağdan geçin ve devam edin.

Bölüm 4: Hazine?

Hazine sandığını açmadan önce herkesin maksimum sağlık ve zırha sahip olduğundan emin olun. Neden mi? çünkü sandığın içinde, hazine sandığının içindekini almadan önce yenmeniz gereken bir boss bulunuyor.

Hero's Talisman



Her ne kadar, savaşmak zorunda olduğunuz üç tane boss olsa da (Sword Arm, Fist Arm ve Hero's Talisman), siz ataklarınızı Hero's Talisman üzerinde yoğunlaştırmalısınız. Eğer, Sword Arm veya Fist Arm'dan herhangi birisini öldürürseniz, Hero's Talisman kolayca tekra yeni bir tanesini karşınıza çıkaracak. Fakat ortaya çıkan her bir Fist Arm'ı da yok etmelisiniz, çünkü fırlattıkları elektirkli küreler takımınızın başına büyük bela açıyor. Ronfar bu savaş esnasında Shining Litany kullanmalı. Diğerleri de yüksek level ataklarıyla düşmanlarına saldırmalılar. Jean'ın Blue Dragon Fist'i, Leo'nun Blue Grizzle Blade'i, Lemina'nın Catastrophe'u (bu büyüyü 51. seviyeye ulaştığında öğreniyor) ve Hiro'nun Triple Sword'u bu savaş için uygun ataklar olacaktır. Ronfar her raund'da Tranquil Litany büyüsünü yapmalı. Savaşın ardından Hero's Talisman ile ödüllendirileceksiniz. Dragonfly Wing'lerden birini kullanarak zindanı çabucak terk edin.

Lionhead



Şimdiki durağınız Lionhead. Burası Zaback'ın güney-doğusunda yer alıyor. Burada karşılaşacağınız canavarların çoğu şimdiye kadar karşılaştığınız bütün canavarlardan daha zor ve öldürücü.





Temel olarak, burada uğraşacağınız dört canavar türü var. Working Stiff'ler sö dinleyecek cinsten yaratıklar değiller. Bu yüzden Jean'ı veya Lemina'yı Clear Ring'le veya bir başka statüsü olmayan değiştirme nesnesiyle donatın. Working Stiff'ler fiziksel ataklara karşı dayanıksızlar. Bununla birlikte, eğer Working Stiff'lere yardım eden bir Mummy Lord varsa, Mummy Lord'u yendiğinizde bütün Working Stiff'ler yere yıkılacak. Hiro'nun Triple Sword'u Mummy Lord üzerinde çok işe yarıyor.



Mutant Kaplumbağalar (Mutant Turtles) çok güçlü bir savunma mekanizmasına sahipler. Lemina'nın Catastrophe büyüsünden ve Cremotorium sihir ataklarından ise çok etkileniyorlar. Güçlü bir ısırığın yanı sıra, Bu kaplumbağalar ortalığı birbirine katacak yıldırım fırtınalarıyla da saldırabiliyorlar. Bir kaplumbağanın kıvılcımlandığını gördüğünüzde dikkat edin ve ona en yakın takım üyenizi uzağa bir yere çekin. Aksi takdirde karakteriniz büyük zarar alabilir.

Karşınıza çıkacak son cins canavar ise Dark Eye. Bu yaratık çok güçlü, bu yüzden ona dikkat etmelisiniz.

5F katına ulaştığınızda her odaya girin ve sodaki yeşil düğmeye basın. Bu odalarda şu nesneleri bulacaksınız: Fantasy Ribbon, Miracle Bandana, Lunn's Armlet ve Holy Shield. Bu sırayı takip ederek devam ederseniz sonunda kendinizi Lionhead tapınağının en tepesinde bulursunuz –Lionhead Top 2.

Hiro's Bromide

Lionhead Top 2'de Hiro's Bromide'ı bulabilirsiniz. Kuzeydeki kapıdan geçerseniz Devil Eye isimli boss'la karşılaşacaksınız.

Devil Eye



Devil Eye zor bir boss. Onu yenmenin anahtar noktası, takımınızı sürekli olarak tam sağlıklı olarak tutmak ve bütün sihirli ataklarınızla üzerine saldırmak. Savaşın ilk başlangıcında, Hiro'ya bütün takım üzerinde Burning Rage büyüsü yaptırın. Lemina'nın Ice Arrows büyülerini kullanmasını sağlayın. Leo'yu Soul Blade ile kuşatın. Jean ise Devil Eye'a Blue Dragon Palm ile vursun. Hiro, Cross Boomerang'ı kullanmalı. Ronfar ise Divine Litany büyülerini hazır hale getirmeli.



Devil Eye'ın kendine has güçlü atakları var. Bunların en güçlülerinden biri karakterlerinizden birine fırlattığı balonlar. Fakat, onun en güçlü atağı, bütün takım üyelerine kan kusturan holografik prizması. Her ataktan sonra bütün takım üyelerinin sağlığını yenilemeyi unutmayın. En sonunda Devil Eye yere yıkılacaktır.

Savaşın ardından, sandıklardan Silver Light, Heling Ring ve Fierce Fist'i alın. Ardından üstteki yeşil düğmeye basın. Zindandan çabucak kaçmak için bir tane Dragonfly Wing kullanın.

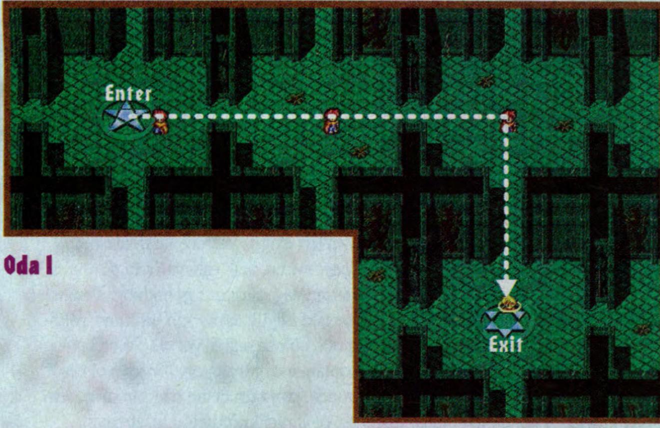
Althena's Spring



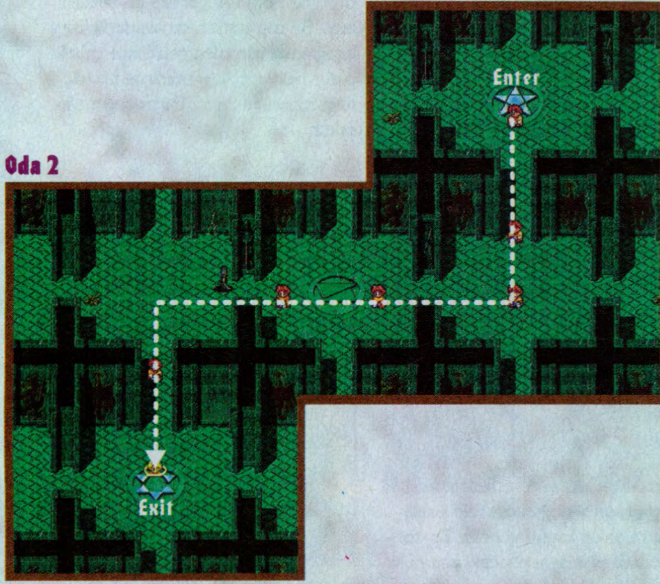
Lucia's Pendant'ı kullanarak Takkar'a ışınlanın. Bir sonraki zindana girmeden önce tüm takım arkadaşlarınızın sağlığını yenileyin. Eğer yeterince nesneniz yoksa yolunuz üzerindeki kasabalarda durup biraz alış veriş yapma zamanı gelmiş demektir. Hazır olduğunuzda Takkar'ı terk edin ve güneydeki kasabanın girişine doğru yönelin. Bir sonraki alanda güneye yönelin ve ardından ormana girene kadar batı yönünde devam edin. Ormana girdiğinizde, doğuya yönelin ve Althena's Spring'e girin. Kuzey duvarına bakan kapıdan devam edin.

Kayıp Labirent

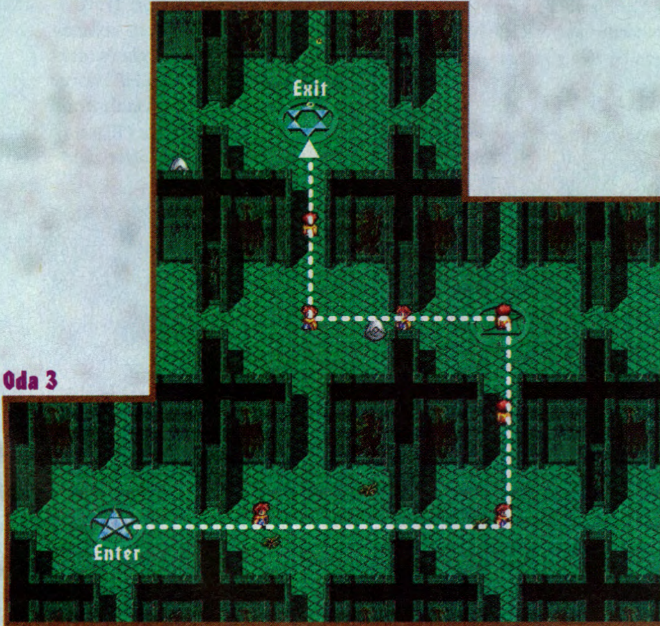
Bir sonraki odada teleporter pad'in üzerine çıkın. Şimdi sizi bekleyen bir dizi labirent benzeri oda var. İşte, her oda için gitmeniz gereken doğru yolları aşağıdaki şekillerde bulacaksınız.



Oda 1

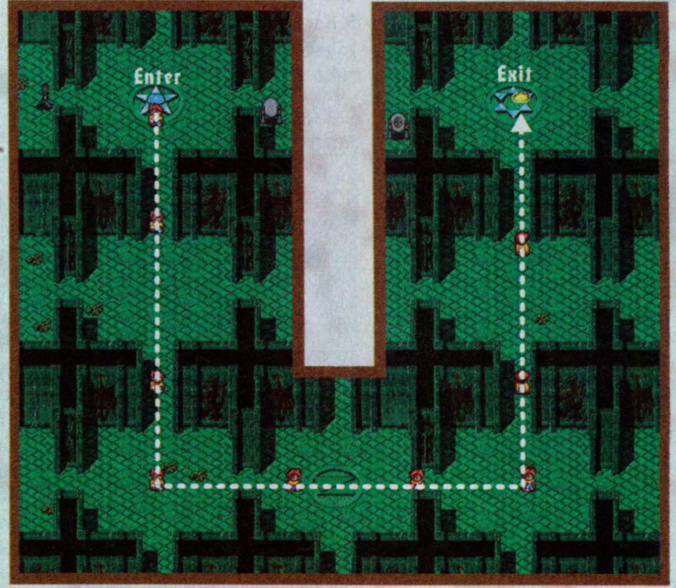


Oda 2

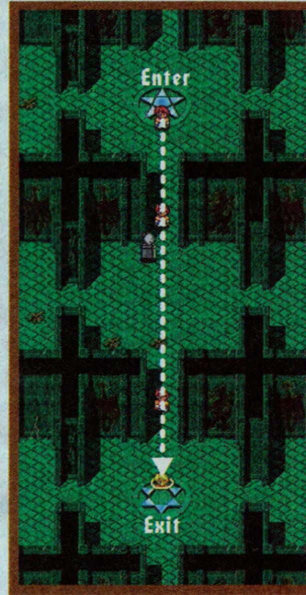


Oda 3

Oda 4



Oda 5



Üç Gardiyan

Beşinci odadan sonra, bütün takımınızı iyileştirin ve boss'la karşılaşmak için kuzeye doğru gidin (aslında üç boss demeliydim). Şövalye Gardiyan (Knight Guardian), Sihirbaz Gardiyan (Mage Guardian) ve Melek Gardiyan (Angel Guardian).



Savaşa, Hiro'nun Burning Rage büyüsüyle başlayın ve Ronfar'a Divine Litany yaptırın. Saldırı için ise, Jean'ın Blue Dragon Fist'ini, Lemina'nın Catastrophe'unu ve Leo'nun Grizzle Blade'ini kullanın. Öncelikle elinde asa taşıyan gardiyana odaklanın. Bu sayede onun diğer iki gardiyanı iyileştirmesini engelleyeceksiniz.

Bu "sağlıkçı" gardiyan gittikten sonra ufak gardiyana odaklanabilirsiniz. Ondan sonra kılıç tutan uzun boylu olanla uğramanızın vakti gelmiş demektir.

Alex's Ocarina

Bu zindanın ödülü, kuzey duvarının karşısındaki define sandığının içinde yer alıyor. Alex's Ocarina'ya kavuştunuz. Bu sayede artık oyundaki herhangi bir müziği dinleme şansınız var. Zindandan çıkmak için bir adet Dragonfly Wing kullanın.

Ejderhanın İki Gözünün Tam Ortasına

Water Ruins



Oyunun sonunu görmenizi sağlayacak son iki nesneyi de bulma zamanı geldi. Dragonship Destiny ile Nota'ya gidin. Oradan güney-batıya doğru yola çıkın. Water Ruins'e ulaşacaksınız. Artık su seviyesi alçaldığına göre şehre girebilirsiniz.

Water Ruins 1. Kat



Odanın doğu ve batı uçlarındaki ejder şeklindeki iki adet butona basmadan odadan çıkmazsınız. iki butona birden bastığınızda, kuzey-doğu ve kuzey-batı uçlarındaki havuzlardaki su boşalacak. Boşalan havuzların ikisine de girin ve kuzey duvarına yakın yerdeki kırmızı butona basın. odayı terk etmeden önce, hazine sandığını açın ve Saint Clothes ve Goddess Armor'u alın. Güney ucundaki kaopıdan dışarı çıkın.

Water Ruins 5



Şimdi dışardasınız. Batıya, ardından kuzeye gidin, merdivenlere.

Water Ruins 2. Kat

Bu kattaki dört butona da basarak sizi bir sonraki bölüme ulaştıracak havuzdaki suyu boşaltmalısınız. Burada, odanın içindeki hazine sandıklarının içinde bir tane Sage Robe, Dragon Helm ve Berserker Claw da bulabilirsiniz.

Water Ruins 3. Kat

Bu kattaki butonlar için telaşlanmanıza gerek yok. Tek yapmanız gereken Life Jewel ve Silver Light'ı almak. Sizi bir sonraki odaya götürecek kapı, bu katın kuzey-doğu köşesinde bulunuyor.

Water Ruins 4. Kat

Burada basit bir bulmaca sizi bekliyor. Çıkış, odanın güney-batı köşesinde yer alıyor.

Water Ruins 5. Kat-1

Bütün takım üyelerinizin tam sağlıklı olduğundan emin olun. Ayrıca, hepsi maksimum MP'ye sahip olmalılar. Çünkü bu katta sizi zor bir boss bekliyor. Savaşa başlamak için odanın kuzey yönüne doğru gidin. Bununla birlikte, boss'a görünmeden kaçabilmeniz için gizli bir geçit de mevcut. Bu gizli geçit, odanın doğu kısmında girdiğiniz kapıya yakın bir yerde bulunuyor.

Water Ruins 5. Kat-2

5. Kat-1'deki kısayolu kullanarak buraya geliyorsunuz. Kuzey duvarındaki kapıdan çıkarak bu odayı terk edin.

Water Guardian



Eğer boss'la savaşmak istiyorsanız, bildik taktiklerle savaşa başlayın. Hiro, Burning Rage ile, Ronfar da Divine Litany ile savunma yapsın. Jean, Blue Dragon Fist ile, Lemina, Catastrophe ile ve Leo da, Buzz Blade ile saldırıya geçmeliler. Water Guardian su ve yıldırım büyülerini kullanarak saldırmayı seviyor, ama en etkili saldırısı, takımızın bir üyesini içine alıp zarar veren balon büyüsü. Balonun içine giren takım üyesi, iyice zayıflayana kadar balondan kurtulamıyor.

Left Sapphire Jewel



Buraya hangi yoldan geldiğiniz için hiç önemli değil. Ödül aynı: Sapphire Jewel. Bir adet Dragon Fly Wing kullanarak buradan kaçın.

Dragon Ruins



Gwyn's House'un kuzeyinde bir sonraki hedefiniz olan, Dragon Ruins bulunuyor. Aşağıdaki katlarda, yanlarında yazan hazineleri bulabilirsiniz.

4. Kat: Justice Rod, Dragon, Armor
5. Kat: Scarlet Wrap
6. Kat: Lion Helm, Archer Crest, Goddess Gauntlet
8. Kat: Silver Light

9. Kat

9. kata ulaştığınızda bütün takım üyelerin iyileştirin ve MP puanlarını tamamlayın. Çünkü bu katın sonunda çok güçlü bir boss sizi bekliyor. Ayrıca oyunu kaydetmeniz de, büyük yarar sağlayacaktır.

Phantom Sentry



Yine bildik yollardan savaşa başlayın; Burning Rage/Divine Litany büyüleriyle. Ayrıca Jean kendi kendine Slam Dance yapmalı ve aynı anda Blue Dragon Fist büyüsünü kullanmalı. Hiro, Triple Sword'u, Leo, Soul Blade'i ve Lemina da Catastrophe'u kullanmalı. Bununla Phantom'la savaşırken dikkat etmeniz gereken çok önemli bir şey daha var: Phantom ne zaman bütün takımı küçük bir grup haline getirerek toplarsa, bir sonraki raund için Defend kumutunu kullanarak ve birbirlerinden ve Phantom Sentry'den uzaklaşmalarını sağlayın. Eğer bu taktiği başarıyla uygulayamazsanız, Phantom bütün takımınızı dümdüz edecek bir enerji topu gönderecek.

Right Opal Jewel



Savaştan sonra doğu ucundaki kuzey duvarına yakın kapıya yönelin. Bir sonraki odada yine aynı yöndeki kapıya doğru gidin. Ejder kafası heykeliyle ve Right Opal Jewel ile karşılaşacaksınız. Bu zindandan kaçmak için bir tane Dragon Fly Wing kullanın.

Starlight Forest



Devam etmeden önce yine biraz alışveriş yapmak isteyebilirsiniz. Dragon Ruins'den, Starlight Forest'a ulaşana kadar kuzey-batı yönünde ilerleyin. Ormanın içinde Star Dragon Tower'a ulaşana kadar ormanın içinde ilerleyin.

Star Dragon Tower



Ejder kafası heykeline ulaştığınızda daha önce bulduğunuz sağ ve sol jewel'ları doğru yerlere koymalısınız. Içerdeyken, azılı canavarlarla dolu altı kattan sağ çıkmanız gerekiyor. Yedinci kattaki büyük savaş için einizden geldiğince çok sayıda Silver ve Silver light toplamanız gerekiyor. Ayrıca yol boyunca karşınıza çıkan her bir canavarın da çok güçlü olduğunu unutmayın, özellikle Bomb Angel'lara çok dikkat edin. Bu top taşıyan canavarlarla karşılaştığınızda elinizden geldiğince çabuk öldürmelisiniz. Aksi takdirde bir kaç turn içinde takımınız darmadağın olacaktır.

Star Guardian

Yedinci katta Star Dragon2la karşılaştığınızda, ona Lucia'yı bulmanız gerektiğini söyleyin. Böylece Star Guardian'la savaşa başlayacaksınız.



Bu savaş sırasında yalnızca bir saldırınıza güvenmeniz gerekiyor: Triple Sword. Bu büyülü saldırınızı kullanarak ardı ardına Star Guardian'a ataklar yapın ve sağlığınız 150 HP civarına düştüğünde Passion Fruit kullanarak kendinizi iyileştirin. Ayrıca MP'niz 30'un altına düştüğünde Silver Light ile kendinizi besleyin.



Savaştan sonra yapmanız gereken tek şey Blue Star'a gitmek. Işte gerçek son burada, keyfini çıkarın.

PlayStation 2

Star Wars Starfighter

Christmas FMV Sequence, Görünmezlik ve dahası...



Ana menüden Option'ı Seçin. Options menüsünden de Code Setup'ı seçip hileleri aktif hale getirmek için karşılarındaki kodu girin. Eğer kodu doğru girdiyseniz, hilenin ismi gözükecek ve otomatik olarak kilidi açılmış bölüme gideceksiniz.

Christmas FMV Sequence:	WOZ
Default Ekran:	SHOTS
Director Modu:	DIRECTOR
Cockpit Görünüşünü Kapama:	NOHUD
Görünmezlik:	MINIME
Jar Jar Modu:	JARJAR
Planet Gallery:	PLANETS
Uzay Gemisi Galerisi:	SHIPS
Herşeyi Açma:	OVERSEER
Oyuncu Yeteneklerini Açma:	BLUENSF
İki Oyunculu Görevi:	ANDREW
Cast ve Uzay Gemileri:	HEROES
Krediler:	CREDITS
Yapımcı Takım:	TEAM
Simon:	SIMON



STAR WARS STARFIGHTER





Nintendo 64

Excitebike 64

Debug Modu, Görünmezlik ve dahası...



A Cheat Code münüsünü açmak için ana menüdeyken **aynı anda L, sağ-C, alt-C, A'ya basıp,** hileleri aktif hale getirmek için karşılarındaki kodu girin. Eğer kodu doğru olarak girdiyseniz, hilenin ismi ekranda belirecektir.

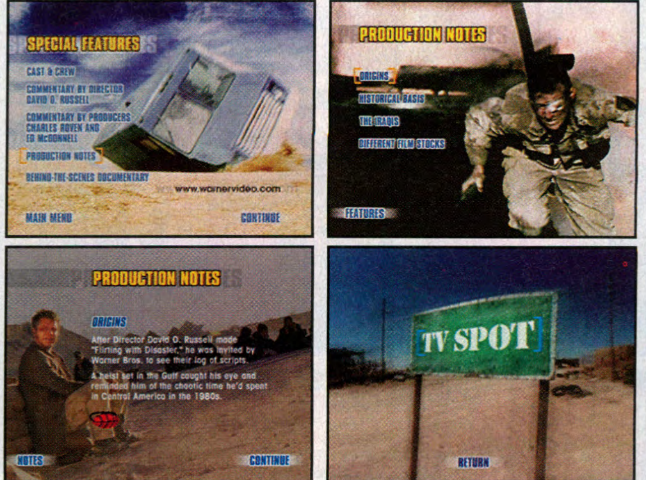
Debug Mode:	IMGOINGNOW
Invincibility:	MOWER
Odd Color Mode:	ROTCOLS
Transparent Rider Mode:	XLURIDER



PlayStation 2/DVD Player

Three Kings

TV Spot ve Web Site Şifreleri



TV Spot: Ana menüden Special Features'ı, sonra da Production Notes'u seçin. Production Notes ekranından Origins'i seçip, **Yukarı'ya basın.** Portakal el bombası gözükecektir. X'e basıp sonraki ekrana gidin. Tekrar X'e basıp başlangıç ekranına dönerek gizli TV Spot'u görün.

Web Site Şifresi 1: Special Features menüsünde Cast & Crew'i seçip, **Yukarı'ya basın.** Portakal el bombası gözükecektir. X'e basın ve *Three Kings* Events'ın Web sitesini kullanmak için gerekli şifresini alın.

Web Site Şifresi 2: Special Features menüsünde Continue'u iki kere seçip final menüsüne gelin. **Aşağı, Aşağı, Aşağı'ya basarak** portakal el bombasını görünür hale getirin. X'e basın ve *Three Kings* Events'ın Web sitesini kullanmak için gerekli olan diğer şifreyi de alın.

PlayStation 2



Knockout Kings 2001

Career Modunda Boksörleri Açma



Game Modes ekranında Career'i oradan da New'i seçin. Create Boxer ekranında, uygun olan boksörün karşısındaki kodu girerek boksörü açın. Eğer kodu doğru olarak girdiyseniz, bir kalabalık gürültüsü duyacaksınız ve açılan boksörle dövüşmeye başlayacaksınız.

Ashy Knucks:	MECCA
Barry Sanders:	MRBARRY
Bernando Osuna:	OSUNA
Charles Hatcher:	HATCHER
Chuck Zito:	ZITO
David Bostice:	BOSTICE
David DeŞagbon:	DEFIAGBN
David DeMartini:	DEMART
Jason Giambi:	JGIAMBI
Joe Mesi:	BAILEY
John Botti:	JBOTTI
Junior Seau:	JRSEAU
Muhammad Ali:	SBATISTE
Owen Nolan:	OWNOLAN
Ray Austin:	AUSTIN
Steve Francis:	STEVEF
Trevor Nelson:	NELSON

PlayStation



Spec Ops: Stealth Patrol

Ölümsüzlük



Sign In ekranında ROCKSTAR kodunu isim olarak girip, yeni bir oyun başlatın. Oyunu durdurun ve Game Options menüsünde "Invulnerability" seçeneğini seçili hale getirip, X'e basarak hileyi aktif hale getirin.

Dreamcast



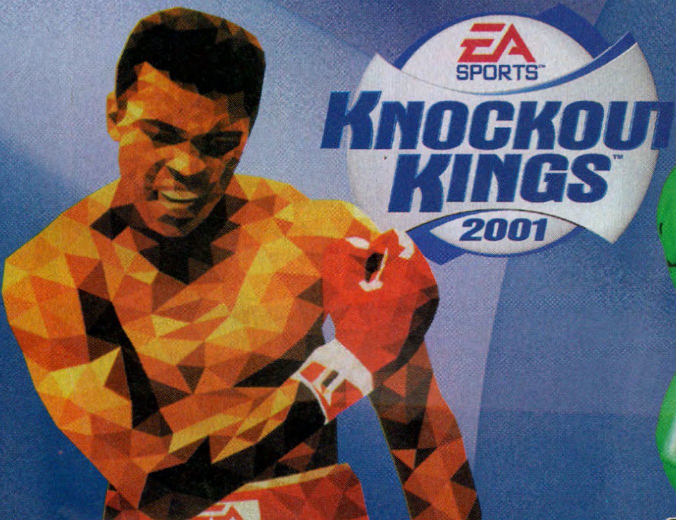
Army Men: Sarge's Heroes

Tüm Karakterler, Kar Görevi ve dahası...



Ana Menüden Input Codu seçip, aşağıdaki hileleri ve level'ları aktif hale getirmek için karşılarindaki kodu girin. Eğer kodu doğru olarak girdiyseniz, Sarge birşeyler söyleyecek ve hilenini veya bölümün adı ekranda gözükecek.

Tüm Karakterler:	BTTLN
Saffire Making of Sequence:	SFFRMV
Shrap Görevi:	SRFPNK
Kar Görevi:	BLZZRD
Test Bilgisi:	THDTST





PlayStation

NBA Hoopz

Plaj Sahası, Sınırsız Turbo ve dahası...









Tonight's Matchup ekranında, aşağıdaki tuş kombinasyonlarını girerek hileleri aktif hale getirin. Eğer kodu doğru olarak girdiyseniz hilenin ismi ekranda belirecektir.



Not: Faul Yok ve Hotspots Yok hileleri sadece iki oyuncu modunda çalışır ve oyunculardan her ikisi de bu tuş kombinasyonlarını girmek zorundadırlar.

ABA Topu: □, △, ○, **Sağ'a basın.**

Away Forması: △, △, ○, ○, ○, ○, **sağ'a basın.**

Plaj Sahası: △, △, ○, ○, ○, **Sol'a basın.**

Koca Kafalar: □, □, □, **Sağ'a basın.**

Nine Atışı: □, △, △, ○, **Sol'a basın.**

Ev Forması: △, ○, ○, ○, ○, **Sağ'a basın.**

Sınırsız Turbo: □, □. □, △, ○, ○, **Yukarı'ya basın.**

Faul Yok: □, □, △, △, ○, ○, **Sağ'a basın.**

Goaltending Yok: □, □, □, □, △, △, △, △, ○, ○, ○, ○ **Sol'a basın.**

Hotspot Yok: □, □, □, ○, **Yukarı'ya basın.**

Hotspot'u Göster: □, △, **Aşağı'ya basın.**

Atış Yüzdelerini Göster: △, ○, **Aşağı'ya basın.**

Sokak Sahası: □, □, □, △, △, **Sol'a basın.**

Küçük Kafalar: □, □, □, △, △, △, **Sol'a basın.**

Küçük Oyuncular: □, □, □, □, □, △, △, △, △, ○, ○, ○, **Sol'a basın.**

PlayStation

Gauntlet Legends

Bölümleri Açma, Power-Up'lar, ve Tecrübe Bölümünü Maksimize Etme

GAUNTLET LEGENDS





Select Hero ekranında isminizin yerine MESSIAH kodunu girin. Eğer kodu doğru olarak girdiyseniz bir ses duyacaksınız ve tüm bölümler ve power-up'lar açılacak. Tecrübe Bölümü'de maksimize olacaktır.

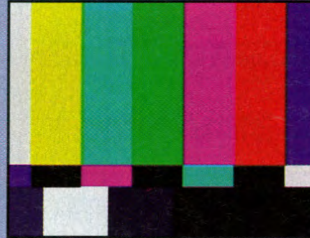
PlayStation 2/DVD Player

Magnolia

Gizli Blooper'lar









Ana menüden Set-Up'ı sonra da Color Bars'ı seçin. Yaklaşık 20 saniye sonra color bar kaybolacak ve sekiz dakika sonra Blooper'lar oynamaya başlayacak.

PlayStation 2

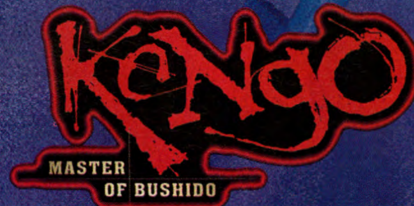
Kengo: Master of Bushido

Öğrenci Olarak Oynama





Select Character ekranında **L1 ve R1'e aynı anda basarak bekleyin** ve daha sonra da seçmek için ✕'e basın. Eğer kodu doğru olarak girdiyseniz bir öğrenci olarak oynayabileceksiniz.



Dreamcast

NBA Hoopz

Sokak Sahası, Küçük Oyuncular ve dahası...



Tonight's Matchup ekranında, aşağıdaki tuş kombinasyonlarını girerek hileleri aktif hale getirin. Eğer kodu doğru olarak girdiyseniz hilenin ismi ekranda belirecektir.

Not: Faul Yok ve Hotspots Yok hileleri sadece iki oyuncu modunda çalışır ve oyunculardan her ikisi de bu tuş kombinasyonlarını girmek zorundadırlar.

ABA Topu: X, A, B, Sağ'a basın.

Away Forması: A, A, B, B, B, B, Sağ'a basın.

Plaj Sahası: A, A, B, B, B, Sol'a basın.

Koca Kafalar: B, B, B, Sağ'a basın.

Nine Atışı: X, A, A, B, Sol'a basın.

Ev Forması: A, B, B, B, B, Sağ'a basın.

Sınırsız Turbo: X, X, X, A, B, B, Yukarı'ya basın.

Faul Yok: X, X, A, A, B, B, Sağ'a basın.

Goaltending Yok: X, X, X, X, A, A, A, A, B, B, B, B, Sol'a basın.

Hotspot Yok: X, X, X, B, Yukarı'ya basın.

Hotspot'u Göster: X, A, Aşağı'ya basın.

Atış Yüzdelerini Göster: A, B, Aşağı.

Sokak Sahası: X, X, A, A, Sol'a basın.

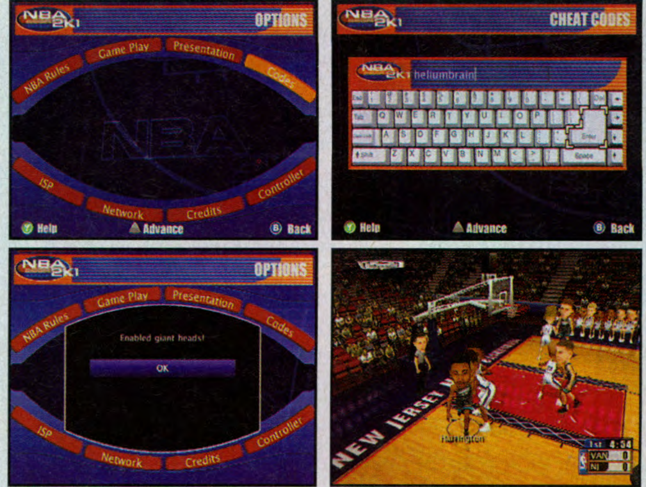
Küçük Kafalar: X, X, X, A, A, A, Sol'a basın.

Küçük Oyuncular: X, X, X, X, X, A, A, A, A, B, B, B, Sol'a basın.

Dreamcast

NBA 2K1

Dev Kafalar, Şort ve dahası...



Ana menüden Options'ı seçip sonra da Codes'u seçin. Hileleri aktif hale getirmek için karşılarındaki kodları girin. Eğer kodu doğru girdiyseniz, ekranda hileyi doğru girdiğinize dair bir mesaj belirecektir.

Not: Büyük/Küçük harfe dikkat edin.

Basketbol POV:	betheball
Sakin Bakışlar:	radical
Çılgın Açıklama:	whatamisaying
Dev Kafalar:	heliumbrain
Şort:	the70slive
Bulaşıcı Oyuncular:	tvirus
Canavar Oyuncular:	alienbrain
Sayıdan Sonra Alay Etme:	sohappy

PlayStation 2

SSX

Yetenekleri Maksimum Yapma



Options ekranında **L1, L2, R1, R2'ye aynı anda basıp bekleyin ve daha sonra da ○, ○, ○, ○, ○, ×, △, Aşağı'ya basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz bir ses duyacaksınız ve tüm karakterlerin yetenekleri maksimum olacak.

PlayStation 2



Oni

Koca Kafa Modu, Tek Atışta Öldürme ve dahası...



Oyun esnasında **Select'e basıp**, "Help"'i seçin. **Sonra da L2, L1, L2, Aşağı, ○, Aşağı'ya basıp** aşağıdaki hileleri aktif hale getirmek için karşılarındaki tuş kombinasyonlarını girin. Eğer kodu doğru olarak girdiyseniz bir ses duyacaksınız.

Not: R3 veya L3'e bastığınızda, Sağa veya Sol'a basana kadar analog çubuktan ses gelecektir.

Koca Kafa Modu: Start, Aşağı, ○, Start'a basın.

Dev Modu: R3, Aşağı, ○, Start'a basın.

Görünmezlik: L1, R3, L2, L3'e basın.

Tek Atışta Öldürme: L3, R3, ○, Aşağı'ya basın.

Küçüklük Modu: L3, R3, Aşağı, ○'ye basın.

Limitsiz Cephane: L2, L2, L1, L3'e basın.

Limitsiz Sağlık: R3, L3, R3, ○'ye basın.



PlayStation 2/DVD Player



The Ninth Gate

Gizli TV Spotları

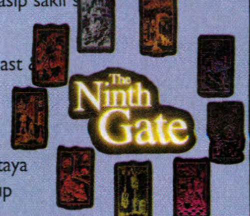


TV Spot 1: Ana menüden Special Features'ı oradan da Special Features menü'sünü seçip, "Trailers"ı seçili hale getirin. **Sol'a bastığınızda** "TV Spot 1" bir anahtar altında belirecektir. ×'e basarak filmdeki gizli TV Spot'u izleyebilirsiniz.

TV Spot 2: Special Features menüsünde, sağ oku Main menü'ye doğru yönlendirin ve Special Features'e girmek için ×'e basın. Satanic çizimlerin olduğu galeriyi seçin, "Chance is not the same for all"un yazılı olduğu dört kapıdan ikincisine gidin ve burada "AT" seçimlerini görmelisiniz. Yukarı ok tuşuna basın ve opsiyonları seçip ×'e basarak gizli TV spotunu bulun.

TV Spot 3: Special Features'ın ikinci sayfasında Production Notes'u seçin. Production Notes ekranında sağ oku seçin ve DVD credits ekranı çıkıncaya kadar ×'e basın (son sayfa). DVD credits ekrandayken, **Yukarı** tuşuna basıldığında sol üst köşede "TV Spot" yazısı gözükmeli. ×'e basıp saklı s... izleyebilirsiniz.

TV Spot 4: Special Features'un ikinci sayfasında Cast & Crew'i seçin. Cast & Crew ekranında ok tuşuyla Main menü'nün sağına gidin, Cast & Crew.'in ikinci sayfasına ulaşmak için ×'e basın. Michael Cheyko'yu daha sonra da Filmography'i seçin. "AT" ortaya çıkacaktır. **Yukarı** tuşuna daha sonra da ×'e basıp gizli TV Spot sayfasına ulaşın.

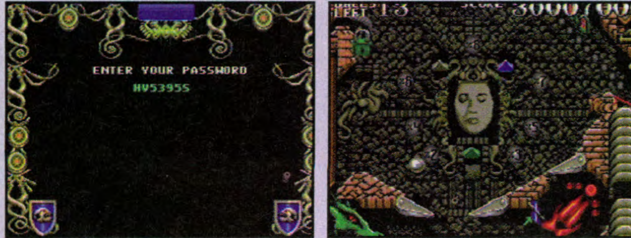


Genesis



Dragon's Revenge

Sahneyi Açma



Bu sahnelere ulaşmak için karşısındaki kodu girin.

Sahne 1:	LSRCIE8
Sahne 2:	CSABMJM
Sahne 3:	DSI36KR
Sahne 4:	ETTS8DL
Sahne 5:	FT438XR
Sahne 6:	HV5395S



PC



No One Lives Forever

Ölümsüzlük, Sonsuz Cephane ve dahası...



Oyun içinde T'ye basarak aşağıdaki hileleri girin:

mpimyourfather	Ölümsüzlük
mpwegotdeathstar	Sonsuz cephane
mpkingoftehmonstars	Tüm silahlar ve tam cephane
mpmaphole	Bölümü bitirme
mpdrdentz	Tam sağlık
mpwonderbra	Tam cephane
mpgoattech	Tüm silahlar Yukarıgrade olur
mpmiked	Oyundan çıkar
mpbuild	Yapımı görme
mpasscam	3. kişi görüş açısı
mprosebud	Kar aracı

Micro Maniacs

PlayStation



Micro Maniacs

Sonsuz Hak ve Tüm Yolları Açma



GameShark kodları:

Sonsuz hak	3006640a0009
Tüm yolları açma	500020020000, 80066974ffff

PlayStation



Army Men Sarge's Hereos 2

Yenilmezlik, Tüm Silahlar ve dahası...



Hile kodları:

Yenilmezlik: Oyunu durdurun ve ardından; kare, daire, L1, R1'e basın.

Tüm silahlar: Oyunu durdurun ve ardından; kare, daire, R1, L1'e basın.

GameShark kodları:

Sonsuz armor	8135c5180600
Sonsuz hak	835c5160600

Bölüm kodları:

Bridge	FLLNGDWN
Fridge	GTMLK
Freezer	CHLLBB
Inside Wall	CLSNGN
Graveyard	DGTHS
Castle	FRNKNSTN
Tan Base	BDBZ
Revenge	LBBCK
Desk	DSKJB
Bed	GTSLP
Blue Town	SMLLVLL
Cashier	CHRGT
Train	NTBRT
Rockets	RDGLR
Pool Table	FSTNLS
Pinball Table	WHSWZRD

PlayStation



Superbike 2001

Ekstra Hız, Koca Kafalar ve dahası...



Ekstra hız	İsminizi "EAPOWER" olarak girin.
Ekstra Cornering Grip	İsminizi "GRIPPY" olarak girin.
Ekstra fren gücü	İsminizi "STOPPY" olarak girin.
Koca kafalar ve eller	İsminizi "LAGUNA" olarak girin.

Dreamcast



Kao The Kangroo

Sonsuz Para, Sonsuz Hak ve dahası...



GameShark kodları:

Sonsuz para	FEA995AE00000063
Sonsuz hak	2EA7606D00000063
Sonsuz eldiven	4CAA1B0800000063
Max. bayrak	900809DF00000063

Hile kodları:

Oyun esnasında, harita ekranında, Sağ ve Sol yön tuşlarında elinizi basılı tutun ve aşağıdaki kodları girin:

Bölüm seçme	Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, Yukarı, X
Bölüm geçm:	Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, X.
Sonsuz sağlık	Aşağı, B, B, A, Yukarı, Sol, Sağ.
Sonsuz hak	Aşağı, Sol, B, Sol, B, B.
Sonsuz checkpoint	Yukarı, Sağ, Aşağı, Sağ, Sol, A.
Sonsuz eldiven	Aşağı, Sağ, Yukarı, Sağ, Sol, B.
Extra hak	Aşağı, A, Yukarı, Sol, A.
Extra checkpoint	Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, A.
Extra eldiven	Aşağı, Sağ, Sol, Aşağı, A.

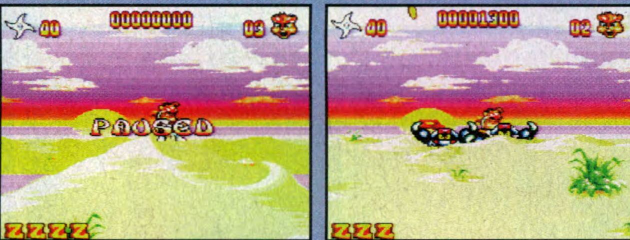


Super NES



Zero the Kamikaze Squirrel

Sonsuz Vuruş Noktası, Can, ve Shurikens



Bir oyun başlatıp sonrada durdurun ve karşısındaki tuş kombinasyonlarını girin.

Sonsuz Vuruş Noktası: B, Up, B, B, A'ya basın.

Sonsuz Can: B, A, B, B, Y'ye basın.

Sonsuz Shurikens: Down, A, B'ye basın.

PlayStation



Chip's Challange

Bölüm kodları:

1	BDHP	26	YVYJ
2	JXMJ	27	IGGZ
3	ECBQ	28	UJDO
4	YMCJ	29	QGOL
5	TQKB	30	BQZP
6	WNLD	31	RYMS
7	FXQO	32	PEFS
8	NHAG	33	BQSN
9	KCRE	34	NQFI
10	UVWS	35	VDTM
11	CNPE	36	NXIS
12	WVHI	37	VQNK
13	OCKS	38	BIFA
14	BTDY	39	ICXY
15	COZQ	40	YWFH
16	SKKK	41	GKWD
17	AJMG	42	LMFU
18	HJMG	43	UJDP
19	MRHR	44	TXHL
20	KGFP	45	OVPZ
21	UGRW	46	HDQJ
22	WZIW	47	LXPP
23	HUVE	48	JYSF
24	UNIZ	49	PPXI
25	PQGV	50	QBDH

Super NES



Rock n' Roll Racing

Savaş Bölümlerini Açma





Bu savaş bölümlerini açmak için aşağıdaki hileleri girin.

ChemVI, B Class:	DR8R QQTX RS6M
ChemVI, A Class:	OBD8 QQRX SWJ!
Drakonis, B Class:	7CB8 Q8T5 SWJ!
Drakonis, A Class:	ZCB8 Q8R5 SWJ!
Bogmire, B Class:	!CB8 Q8TD SWJ!
Bogmire, A Class:	KFBR Q8RD 92J!
New Mojave, B Class:	SFBR Q8TN 92J!
New Mojave, A Class:	JFBR Q8RN 92J!
NHO, B Class:	MFBR Q8SX 92J!
NHO, A Class:	CFYR Q8QX 5TJ!
INFERNO, B Class:	LFYR Q8S5 5TJ!
INFERNO, A Class:	BFYR Q8Q5 5TJ!

RetroFili

bilişimin kalbi